Dendy

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

№ 22

Scanned Angel82

ТОРГОВАЯ СЕТЬ Dendy

В магазинах

Dendy

по всей стране

SUPER NINTENDO

SUPER-16-BIT-TECHNOLOGIE FÜR SENSATIONELLEN VIDEO-SPIEL-SPASS ZU HAUSE.

SUPER NINTENDO

СОВЕРШЕННАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА

Scanned Angel82

Interplay™

ТОРГОВАЯ СЕТЬ Dendy

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

BUGERMAN™

A PICK AND FLICK ADVENTURE

Scanned Angel82

ГДЕ и ЧТО в Dendy

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

SUPER NINTENDO -4

Killer Instinct Super Nintendo ты купил? Killer Instinct иметь обязан!

Yoshi's Island Welcome to Yoshiland

Earthworm Jim 2 Четырежды герой Земли, Дорогой Джим Джимович Червяк.

Mega Man X Боссы и бесы...

Pop'n Twinbee Перед смертью ананас был веселым.

Tiny Toon Прошлой зимою в лютый мороз серый зайчище барана унес.

Prince of Persia Как замсултана принцессу украл.

Daffy Duck Вот черный утка пролетело...

ВИДЕОСТАДИОН

Brett Hull Hockey Знайте, каким он парнем был!

ХИТ-ПАРАД

ДИГГЕР

MEGA DRIVE -31

Zero Tolerance А скорпион-то - прикинутый!

Skeleton Krew Разжижись в жиже!

Generations Lost Энергетической веревке посвящается.

ВИДЕОСТАДИОН

NHL Hockey-96 Только NHL от Electronic Arts может называться хоккеем.

ДИГГЕР

ДИЛЕРСКИЙ ДОГОВОР.

Как получить наш журнал по почте -46

GAME-ОБЩЕЖИТИЕ -51

MORTAL KOMBAT 3 Без знания нет силы

DENDY -56

Sword Master Избавь мир от мерзкого старикашки.

Urban Strike Строчит вертолетчик за синий платочек.

Ninja Crusaders Сюрикен вместо детского панадола.

Ghostbusters 3 У Виго выйдет фига.

Revolution Air Force А вместо сердца - плазменный мотор.

ВИДЕОСТАДИОН

Stick Hunter Щелкай не клювом, а по шайбе!

ХИТ-ПАРАД

ДИГГЕР

GAME BOY -70

Super Mario Land 2 Боевой жук - тот еще жук!

Waterworld Человек - человеку рыба.

Casino Fun Pack Как Иван Сидорович Петра Владимировича обхитрил.

Judge Dredd Дреддова Законодавка.

Tetris Стакан Пажитнова.

Chessmaster Прадедушку слоненка Денди зовут "Офицером".

Aaaahhhh!!! Наши в городе.

ВИДЕОСТАДИОН

NHL Hockey-95 "Внезапная смерть" от рук Марио.

ХИТ-ПАРАД

ДИГГЕР

ЩАС СПОЮ.

Я ВАМ ПИШУ...

ТОЛЬКО ДЛЯ ОТЛИЧНИКОВ.

АНКЕТА.

© Журнал "Dendy - Новая Реальность", № 22/1996

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ.
Регистрационный № 014029 от 17.08.95.
Формат 60x90/8, офсет
Тираж 30 000 экз.
Цена договорная.

Издатель:
АОЗТ Dendy (Россия)
Текст, заголовки, рубрики, состав:
АОЗТ Dendy (Россия)
Верстка, дизайн, оригинал - макет:
ТОО "А - Б - Студия" (Россия)
Цветоделение, пленки:
Kentia Holdings, Ltd (Ирландия)
Печать:
WSOY (Финляндия)

Редакционный Совет:
Виктор Савюк
Андрей Никишелов
Виктор Кирюшкин
Андрей Барковский
Олег Титов
Андрей Савин

И.о. главного редактора
Андрей Барковский

Ответственный секретарь
Александр Майоров

Над номером работали:
(в алфавитном порядке)
Вадим Абакумов
Сергей Астафуров
Андрей Барковский
Олег Давидович
Владимир Зайцев
Дмитрий Кадосов
Павел Лабазов
Александр Майоров
Дмитрий Резников
Андрей Савин
Наталья Скляпкина
Анна Сушкова
Александр Фёдоров
Кирилл Филин
Влад Шевердинский

Издатель и Редакция "Dendy - Новая Реальность".
Для писем: Россия 121170, Москва- 170,
журнал "Dendy - Новая Реальность"
Тел./факс (095) - 249 8222, 956 1170.
Распространение: (095) 956 1170.
Опт - АОЗТ Dendy, оптовый офис
(ул. Поклонная 14),
мелкий опт - магазины Dendy
(ул. Красная Пресня 34,
переход м "Театральная" - ГУМ)
Реклама в журнале: (095) - 956 1170,
249 8422.

Справочный телефон Торговой Сети Dendy:
(095) - 245 1996 (6 линий).
Консультации по играм
(в рабочие дни, с 14.00 до 18.30):
(095) - 245 1996

Журнал распространяется в 43 городах России, а также в Алма-Ате, Киеве, Минске, Риге, Таллинне.

Права владельца зарегистрированных товарных знаков Dendy® и Новая Реальность® охраняются законом.
Перепечатка или иное воспроизведение любой части журнала допускается только с письменного разрешения редакции.
Ответственность за содержание рекламных материалов несут рекламодатели.

Редакция приглашает к сотрудничеству:
* профессиональных и самодеятельных авторов, пишущих о видеоиграх
* распространителей журналов, в т.ч. сложившиеся коллективы.

Издатель и Редакция убедительно просят читателей не обращаться с просьбами выслать видеоприставки, игровые картриджи и прочий ассортимент Торговой Сети Dendy.

Редакция приносит извинения дилерам торговой сети Dendy А. Горовому (Саратов), А. Леонову (Новокузнецк) за неточности, допущенные в № 21.

Scanned Angel82

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТИНТИНА

Tintin in Tibet

Новый подход к платформенным приключениям.

Подлинная мультипликационная графика.

13 уровней загадок и путешествий.

Гималаи, Катманду, Монастырь Лам, пещера снежного человека в одном картридже!

Игра для всех возрастов.

ТОРГОВАЯ СЕТЬ Dendy

ONLY FOR SUPER NINTENDO
СОВЕРШЕННАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА

Scanned Angel82

KILLER INSTINCT

Большинство из поклонников Super Nintendo наверное давно режутся в "Инстинкт Убийцы". Так что описание предназначено в основном для тех, кто еще не приобщился к страшному и загадочному миру этого турнира. Однако и самые взыскательные фэны, я надеюсь, найдут для себя что-то интересное.
Для начала небольшой экскурс в короткую, но довольно богатую событиями историю игры.

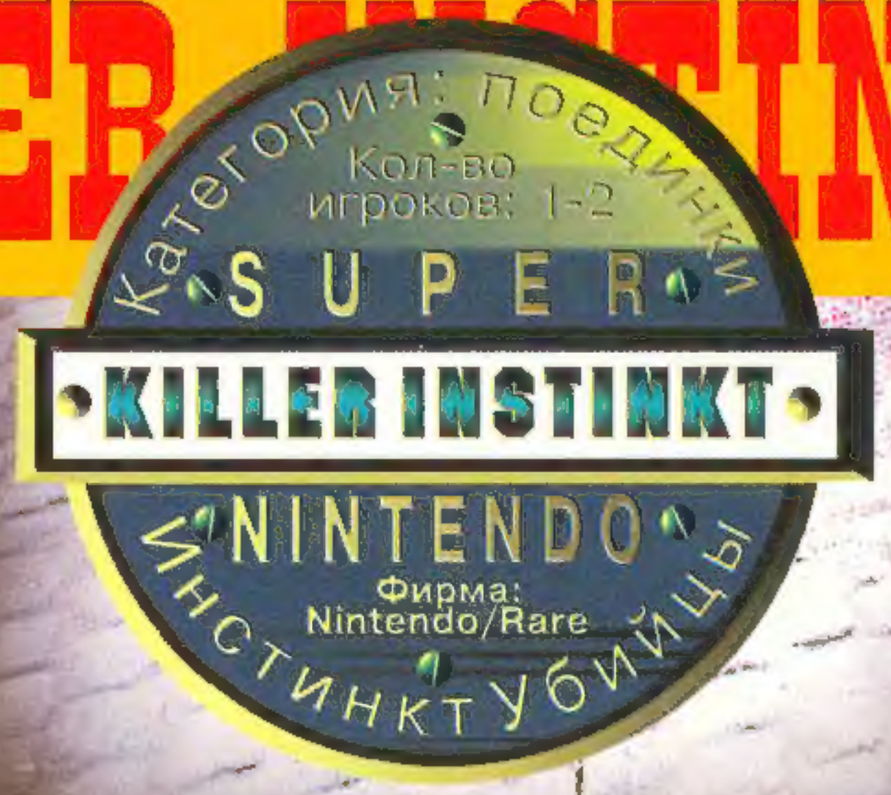
История.

"Инстинкт Убийцы" пришел с игровых автоматов, где был одним из самых популярных поединков. Разработанный только для Super Nintendo, Killer Istinct максимально приближен к оригиналу. В итоге игра стала самой быстропродаваемой игрой Нинтендо за все время. В первый же день, 30 августа, только в США было продано более 150.000 картриджей.
Предыдущим рекордсменом была Страна Данки Конга, выпущенная в ноябре прошлого года. Крупнейшие торговые фирмы сообщают, что за первый день было продано больше экземпляров "Инстинкта Убийцы", чем "Страны Данки Конга."

"Первые данные о продажах дают возможность прогнозировать, что Инстинкт Убийцы станет самой продаваемой игрой года, и к концу декабря будет продано более двух миллионов картриджей", таковы слова Питера Мейна, исполнительного вице-президента Нинтендо по маркетингу.
"Инстинкт Убийцы" представляет собой игру-поединок для одного или двух игроков объемом в 32 мегабита с использованием той же технологии Усовершенствованного Компьютерного Моделирования, что и при разработке Страны Данки Конга.
Кстати, не менее интересно и то, что после того, как аркадный вариант игры впервые появился в прошлом году на игровых автоматах, только в США было зарегистрировано более 50 миллионов использований игры. Цифра говорит

SUPER NINTENDO

KILLER INSTINCT



Scanned Angel82

сама за себя. KILLER INSTINCT - имел, имеет и будет пользоваться бешеной популярностью!

Теперь о самой игре.

Пролог.

Огромное поле боя далекого прошлого со следами войны. Среди разбросанных тел *можно* услышать крики пораженных. Два великих воина, предводители разбитых армий, сцепились между собой, победа - господство во всем мире. Поединок без конца. Внезапно бойцов охватывает нимб света, и, исчезнув с лица земли, они пропадают из этого мира навсегда...

Будущее.

Мир изменился, но явно не к лучшему. Загрязнение окружающей среды обернулось катастрофой. Правительство пало. Хаос, огромные мега-корпорации сражаются между собой, уничтожая друг друга. Борьба за мировое господство продолжается. В этом мрачном мире выделяется корпорация-монстр Ultratech. Вместо честной борьбы с конкурентами, Ultratech старается их убить, продавая направо и налево оружие. С помощью этого оружия бывшие партнеры превращают друг друга в пар. Продажа вооружений, тем не менее, не единственный источник прибыли Ultratech. Отдел развлечений фирмы создал высокопопулярный телевизионный эфир будущего, турнир Killer Instinct, который одновременно является своеобразным тестированием разработанного Ultratech вооружения. Победители турнира получают все, чего бы они не пожелали. У проигравших участь значительно хуже.

Для победы потребуются не только специальные движения и смертоносные атаки. Потребуется воля, желание: потребуется Killer Instinct.

Теперь самое волнующее. Познакомься с героями, обладающими тем самым инстинктом, что написан в заголовке. В конце каждой краткой автобиографии я постарался дать несколько спецдвижений или "Фаталити". (Другие можно посмотреть в книжечке-описании к картриджу.)

ТЫ КУПИЛ? ИМЕТЬ ОБЯЗАН!

Scanned Angel82

EYEDOL
(Идол)
Возраст: неизвестен.
Рост: **очень высокий.** Вес
: **о**чень тяжелый.

Eyedol - **козырная карта** Ultratech. Помните **про варлородов**, о которых я рассказывал в **прологе**. Итак, Eyedol - один из них. Ученые Ultratech вытащили его из древнего мира для сражения с финалистом турнира Killer Instinct сего года. Ученые и не догадывались, какую силу они выпускают, когда освободили Eyedol от магического плена...

Так как Eyedol появляется в финале игры, ты не можешь выбрать его в качестве героя, которым будешь сражаться в турнире Killer Instinct. Ходят слухи, что есть способ загрузить Eyedol, но нет информации о его специальных движениях, комбинаций и технике борьбы. Если узнаешь, (а ты, поверь мне, узнаешь) как выпустить Eyedol, то будешь играть им на свой риск.

Необходимо также сказать об удивительной комбо-теории, разработанной специально для Killer Instinct. Суть ее в том, что врага можно атаковать не одиночными ударами или спецдвижениями, а серийными комбо-связками. Наносимая серия может варьироваться от 3-х до 64-х ударов. От такой атаки не спасает ни один блок. Исключением является применение все той же комбо-теории, по-

Glacius (Глациус)
Возраст: неизвестен. Рост: 192 см. Вес: 136 кг.
Глациус - пришелец с отдаленной планеты. Когда его космический корабль, потерпев аварию, упал на Землю, он был захвачен в плен корпорацией Ultratech. Пытаясь доказать, что инопланетяне очень опасны, Ultratech отправила его сражаться на турнир. Единственная его награда - жизнь!
Puddle Port Attack - Назад, Назад плюс Вниз, Вниз, Вперед плюс Вниз, Вперед, шифт R.
Ice Pick Attack - Вперед, Вперед плюс Вниз, Вниз, шифт L.
FATALITES:
Melt Fatality - Назад, Назад, Назад, A.

Fulgore (Фулгор)
Возраст: 1 год. Рост: 198 см. Вес: 254 кг.
Прототип кибернетического солдата будущего. Создан корпорацией Ultratech. Чемпионат KILLER INSTINCT - последний тест, завершающий испытания его боевых способностей. Если заложенный в конструкцию инстинкт убийцы покажет высокую эффективность, начнется массовое производство Фулгоров.
Long Teleport Move - Вперед, Вниз, Вперед, A.
FATALITES:
Gun Fatality - Назад, Назад плюс Вниз, Вниз, Вперед плюс Вниз, Вперед, X.
Humiliation Fatality - Назад, Назад плюс Вниз, Вниз, Вперед плюс Вниз, Вперед, B.

Jago (Яго)
Возраст: 21 год. Рост: 170 см. Вес: 86 кг.
Яго - мистический воин из горных районов Тибета. Дух Тигра является основой мощи Яго и охраняет его судьбу от неприятностей. Участие в турнире - это не проба сил для этого бойца. Он призван уничтожить зло, захватившее власть на Земле.
Blade Whip Attack - Вперед, Вниз, Вниз плюс Назад плюс X.
FATALITES:
Neuter Fatality - Назад, Вперед, Вперед плюс шифт L.
Ultimate Fatality - Назад, Назад, Вперед, Вперед плюс Y.

Riptor (Риптор)
Возраст: 4 года. Рост: 213 см. Вес: 317 кг.
Риптор - продукт секретного проекта Ultratech с кодовым названием DNA Manipulation (Синтез ДНК). Скрестив гены человека и рептилии, корпорация создала боевой организм, обладающий умом человека и яростью животного.
Air Fireball Attack - в прыжке нажать: Вниз, Вниз плюс Назад, Назад, X.
FATALITES:
Eat Fatality - Назад, Назад плюс Вниз, Вниз, Вперед плюс Вниз, Вперед, Y.
Spit Fatality - Назад, Назад, Назад плюс Вниз, Вниз, Вперед плюс Вниз, Вперед, B.

B. Orchid (Би Орхид)
Возраст: 23 года. Рост: 170 см. Вес: 57 кг.
Орхид - секретный агент или, скорее, агентша, посланная неизвестной группой людей, для выяснения обстоятельств таинственных исчезновений, сопровождающих шоу KILLER INSTINCT. Настоящее имя Орхид и ее возможности держатся в строжайшем секрете.
FATALITES:
Frog Fatality - Вниз, Вперед, Назад, шифт R.
Censored Fatality - Назад, Назад, Вперед, Вперед, шифт L.
Humiliation Fatality - Вперед, Назад, Назад плюс Вниз, X.

Scanned Angel82

KILLER INSTINCT

зволяющей использовать комбо-разрушители (Combo-breaker), останавливающие серию соперника.

Постичь теорию не так сложно, как кажется в начале игры. Знание приходит с опытом. Чем больше будешь сражаться, тем более опасным противником ты станешь. И тогда однажды твой друг, зашедший поиграть, будет ошарашен, когда ты прикончишь его бойца ужасным "Ultra-комбо". (Кстати, эту серию не останавливает даже Combo-breaker).

Советы опытным игрокам давать не стоит, а новичкам советую почитать.

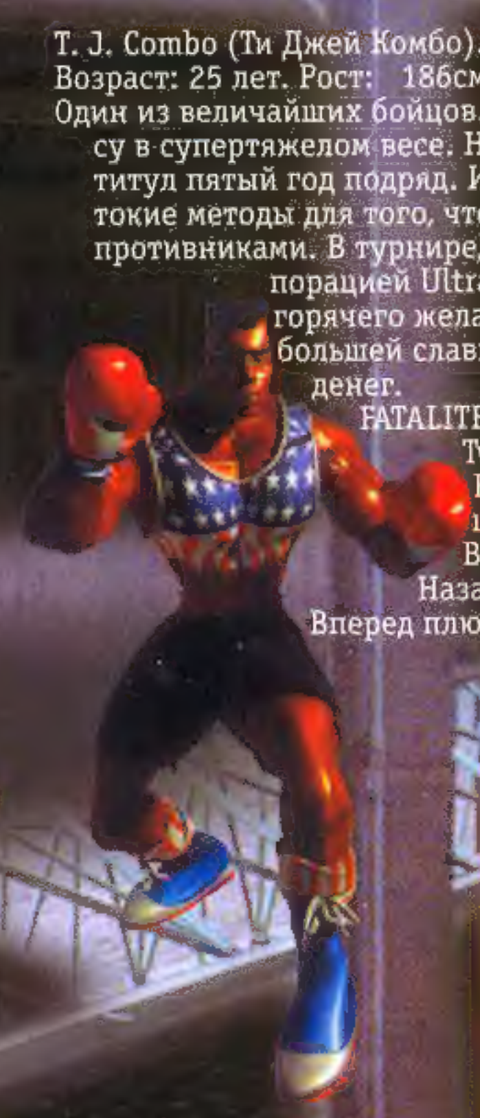
Не старайся нанести много ударов подряд. Даже если проводишь удачную комбо-серию, успей вовремя отскочить, иначе удар врага или комбо-разрушитель сведет на нет все преимущество.

Не стесняйся пользоваться блоком (на кресте управления назад). Многие атаки противника станут не столь эффективными.

Потренируйся перед боем в режиме " Практика", если не хочешь, чтобы тебя "разделали на мясо" в турнире.

Одним выученным тобой спецприемом турнир не выиграешь. Оттачивай мастерство, ищи новые удары и комбо-серии. Их множество.

Ежели хочешь, чтобы комбо-разрушители получались чаще, можешь включить режим "Easy combo-breakers". Для этого на экране VS нажми Start и Вниз одновременно. Если сработало, услышишь голос.



T. J. Combo (Ти Джей Комбо).
Возраст: 25 лет. Рост: 186см. Вес: 100 кг.
Один из величайших бойцов. Чемпион мира по боксу в супертяжелом весе. Носит этот почетный титул пятый год подряд. Использует крайне жестокие методы для того, чтобы расправляться с противниками. В турнире, организованном корпорацией Ultratech, участвует из-за горячего желания добиться еще большей славы и получить миллион денег.

FATALITES:
Twister Fatality - Назад, Назад, Назад плюс шифт L.
Blam! Fatality - Назад, Назад плюс Вниз, Вниз, Вперед плюс Вниз, Вперед плюс А.

Chief Thunder (Шеф Тандер)
Возраст: 42 года. Рост: 189 см. Вес: 127 кг.
Мистический защитник коренных американцев (попрыгун индейцев). Дерется в турнире по личным причинам. Он ищет своего родного брата по имени Eagle (Орел), загадочно пропавшего в прошлогодних соревнованиях.

FATALITES:
Mohawk Fatality - Назад, Вниз, Вперед А.
Lightning Fatality - Вперед, Вниз, Назад, Х.

Spinal (Спайнал)
Возраст: 2650 лет. Рост: 168 см. Вес: 50 кг.
Спайнал - один из лучших охранников тайны Ultratech. Секретное подразделение корпорации использует целый комплекс специальных технологий, позволяющих оживлять древних воинов. Одним из них и является Спайнал. Забывший все о своей прошлой жизни он одержим лишь одной мыслью - убивать!

FATALITES:
Simple Fatality - Назад, Назад, Назад, В.
Gore Fatality - Назад,Назад, Вперед, шифт R

Cinder (Синдер)
Возраст: 31. Рост: 188 см. Вес: 88 кг.
Синдер - осужденный преступник, который согласился участвовать в тестировании химического оружия, разработанного корпорацией Ultratech. Эксперимент окончился неудачей и Синдер превратился в сгусток живого пламени. Корпорация обещала дать ему свободу после исследований, но обманула и заставила участвовать в Killer Instinct. Только победа над Глациусом гарантирует освобождение Синдера.

FATALITES:
Melting Fatality - Назад, Назад, Назад, В.
Combo Fatality - Вниз, Вперед плюс Вниз, Вперед плюс шифт R.

Sabrewulf (Сабревульф)
Возраст: 45 лет.
Рост: 182 см.
Вес: 181 кг.
Сабревульф страдает от неизлечимой болезни Луканстропии. До этого проведший основную часть жизни в уединении он решил принять участие в турнире, соблазненный обещанным Ultratech лекарством.

FATALITES:
Claw Fatality - Назад, Назад, Назад,В.
Combo Fatality - Назад, Назад плюс Вниз, Вниз, Вперед плюс Вниз, Вперед, Х.
Slash Fatality - Назад, Назад, Вперед, Y.
Humilition Fatality - Вперед, Вперед, Вперед, шифт L.

Подтверждая множество слухов и легенд, которыми успела обрасти игрушка, даю главный из секретов для Killer Instinct.

Игра за Eyedol.

На экране выбора бойца - выбрать CINDER. Затем на экране VS, когда нарисованы красивые фигуры противиков задержать на кресте управления Вправо. Удерживая эту кнопку, быстро набрать код: шифт L, шифт R, X, Y, B, A. Услышишь голос, который скажет "Eyedol". Все, можешь долбить противника обеими головами и огромной дубиной.

Многие сравнивают Killer Instinct с Mortal Kombat 3. На вкус и цвет товарищей, как говорится, нет. Мое мнение таково, что и та и другая очень достойные игрушки, и истинный фанат не пропустит обе. Возможно, в Mortal Kombat 3 "фаталити" выполнены красочнее, однако в боевой части Killer Instinct, по-моему, выигрывает и сильнее отражает дух поединка.

В заключение скажу лишь, что я лично испытал от игры "чувство глубокого удовлетворения". Графика высшего класса, музыка разит наповал любого меломана. Звуковые эффекты выполнены настолько реалистично, что кажется будто ты сам гибнешь вместе со своим бойцом под дикий вопль: "Аа-а-аа-а!" или "Уя-я!" Но только затем чтобы снова возродиться под суровый голос произносящий: "Continue". И снова в бой!

Scanned Angel82

Описание посвящается приключениям грудного Марио на острове Йоши! Я расскажу о своих впечатлениях от игрушки. По долгу службы мне посчастливилось заполучить Super Mario World 2. Yoshi's Island и "порезаться" в него вволю.

Надо заметить, что я видел как выглядит игра задолго до того, как смог поиграть. Чисто визуально "Остров Йоши" не производит сильного впечатления. Но уверяю, что присмотревшись внимательнее ты увидишь отличное графическое исполнение, доселе невиданное. Все герои нарисованы в стилизованном духе. Такое ощущение, что экрана коснулась кисть или скорее карандаш художника. Видны даже отдельные штрихи, что придает внешнему виду приятный колорит. Глаза просто-таки отдыхают.

А уж как изменяется мнение после первых пяти минут игры - это отдельный разговор.

Начну с того, что управляешь ты в игре не скоростным Марио, а веселым и не менее быстрым Йоши, даже скорее Йошами (их здесь много, целый остров). Каждый из Йош "подписался" прокатить Марио по одному из этапов. Надежда водопроводостроения Италии сидит верхом, держась за гриву динозаврика, и в боевых действиях участия практически не принимает.

В каждой из зон острова предстоит пройти от 8 до 10 этапов. Такой разброс зависит от набранных очков. Если прошел 8 уровней и набрал при этом достаточное количество очков, то можешь побегать по дополнительным этапам. Так что в этой игре собирание монет, звезд, ромашек и прочей ерунды - занятие не праздное! Каждую зону острова охраняют два босса. Да еще каких! Во весь экран! Несмотря на их грозный вид, эти монстры довольно легко уничтожимы. Я бы сказал, что дойти до босса сложнее, чем его ухлопать.

Ну в общем бежишь ты по зеленой травке, светит желтое солнышко, вдали коричневые горы с блестящими снежными шапками на них - все будто на детском рисунке. Однако на этих зарисовках начинают встречаться враги, препятствия и различные загадки. Преимущество Super Mario World 2. Yoshi's Island в том, что все-

Scanned Angel82

гда можно найти подсказку по игре. Пояснения содержатся в бежевых кирпичиках, висящих в воздухе на уровнях. Долбанешь его головой Йоши - получишь подсказку. Она конечно же на английском, но сопровождается рисунком, так что не ошибешься

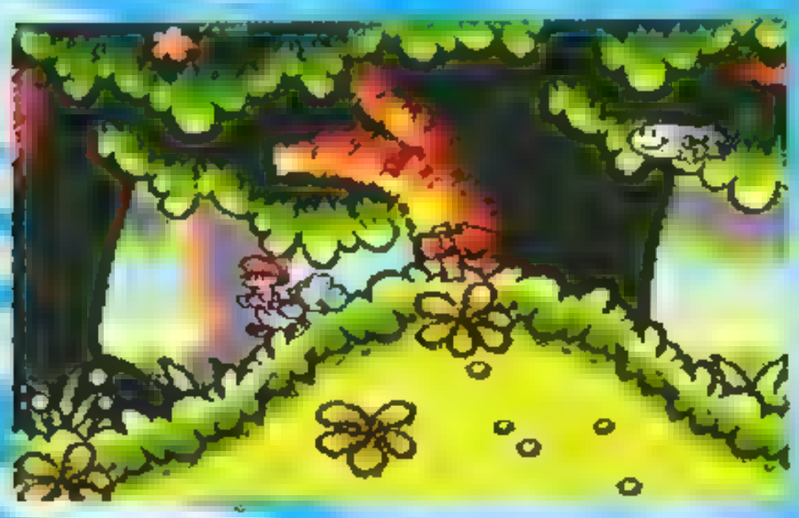
Теперь о врагах. Их море! Более 120 видов! Я прошел пять зон острова и видел, если не соврать, вариантов 40-50, остальные, видимо, дальше. Но мне и этих хватило! Особенно не разбежишься. Враз вырастает из под земли или воды какая-нибудь уродина. Со всеми "покусившимися" на жизнь малютки Марио у Йоши разговор короткий, состоящий из трех основных частей:

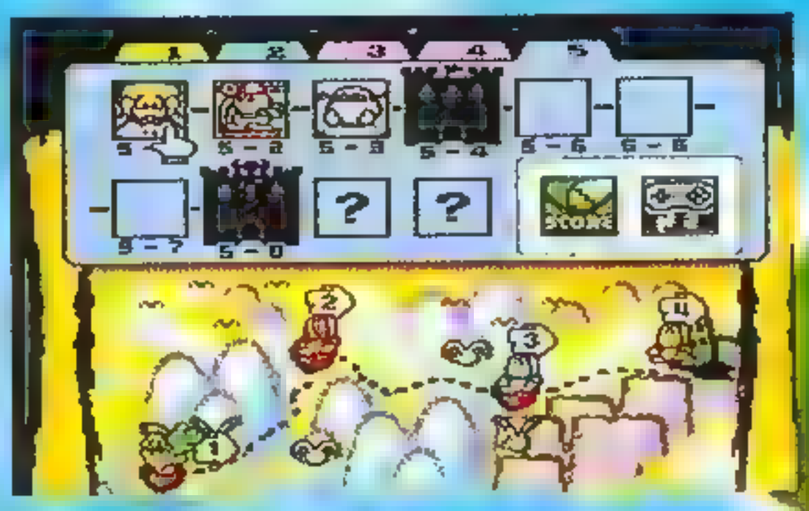
Часть1 - Йоши прыгает на голову

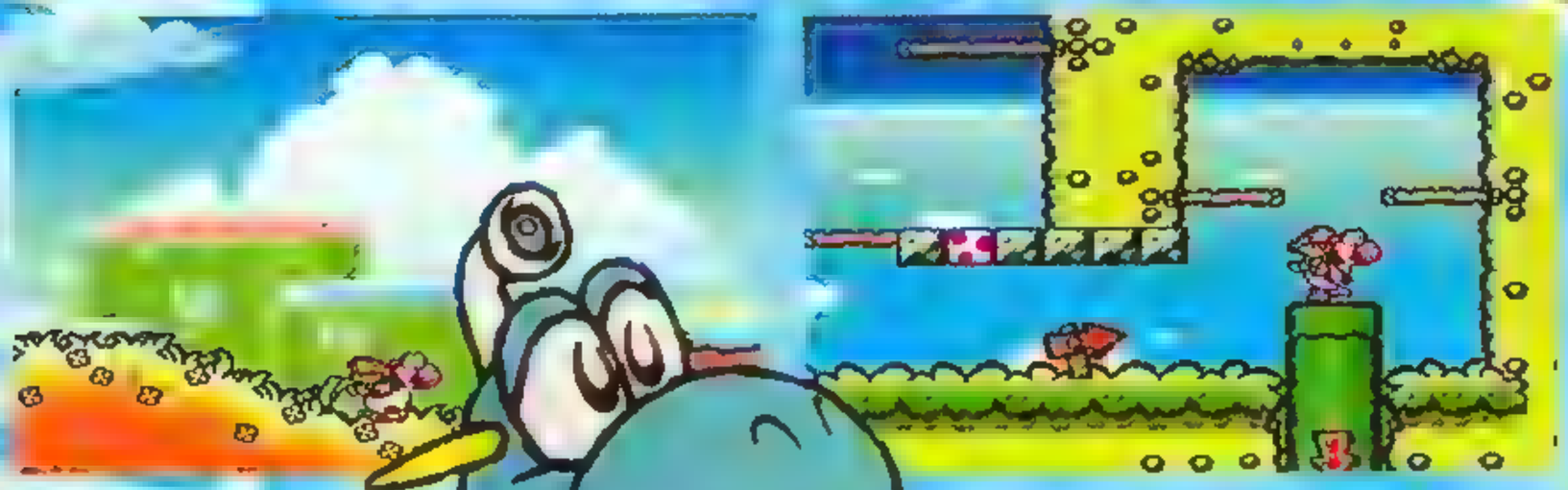
врага, и тот с легким хлопком становится прошлым (однако не каждый позволяет животным беспрепятственно топтать свою лысину, советую хорошенько подумать и оценить внешний вид недруга перед прыжком).

Часть2 - Йоши заглатывает встреч-

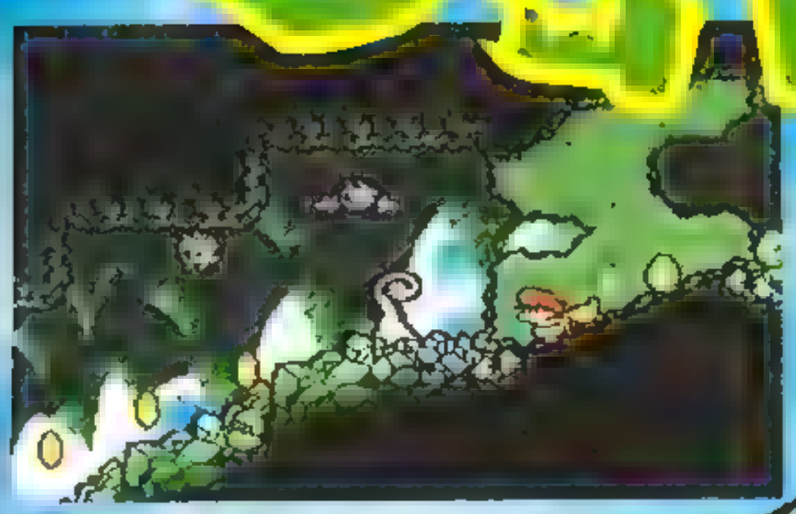
ного, нежно обвив его тушку языком в "поцелуе смерти". Здесь мнения могут разделиться. Можно выплюнуть полуживого врага и прикончить им еще пару. А можно напрячься (нажать вниз на крестовине управления), супостат попадет в пищевод и







YOSHI'S ISLAND



Scanned Angel82

дает выпадет сзади Йоши со звуком "чпок" в виде яйца

Часть3

- вот этим самым "чпоком" то бишь яйцом Йоши может застрелить либо то из нападающих с очень приличной дистанции Яйцо можно направить в любую сторону Если враг затаился в недоступном месте, рекомендую использовать складки местности для рикошета и противник будет повержен Слишком увлекаться стрельбой по возможности не стоит Они тебе еще пригодятся

Некоторые враги и предметы, попав в рот Йоши дают ему возможность пыхать огнем и морозить неприятеля Также Йоши может заглотить арбуз и плеваться семечками. Бьют наповал любого плохиша

Ежели кто либо из недоброжелателей коснется Йоши то Марио начинает оглушительно орать и улетает вместе с ним в дальние воздуха У тебя есть только 10 секунд на того времени для спасения ребенка Не успеешь спасти младенца потеряешь жизнь Увеличение времени на одну единицу достигается проскакиванием через специальные колечки и собиранием махоньких двоечек которые выскакивают из разбитых тучек со знаком вопроса

К тому же Йоши может превращаться в различные типы транспортных средств Это (и не только!) и есть обещанный морфинг Стоит коснуться специального вида шарика в воздухе и (О чудо!) Йоши становиться маленьким вертолетиком и может с деловым жужжанием полетать, собирая различные бонусы Таким образом можно поработать и автомобилем и подводой и даже подлодкой Все эти морфинги необязательны, однако в некоторых местах нельзя пройти уровень не превратившись в нужную

Scanned Angel82

мер, в автомобиль.

В "Мире Супер Марио 2" множество скрытых игр. Собирай по пути ромашки и в конце уровня поучаствуешь в своеобразной лотерее. Чем больше цветочков нашел, тем больше имеешь шансов на попадание в бонус-уровень. А там... Штук десять разных игр, правда не на выбор. Каждый вариант - чистая случайность. Мне лично предоставлялись такие возможности:

1. Что-то типа телеигры "Любовь с первого ...". Куча закрытых картинок. Стреляешь яйцом в любую - она открывается. Можешь получить жизнь или что-то полезное. Но здесь же может подстерегать и неудача, конец бонус-игры.

2. Второй вариант более всего похож на лотерею, продающуюся на улицах. Там, где нужно стирать окошки на билете. Всего 7 окошек. стираешь любые три. Если увидел Марио, считай повезло, получишь жизнь. Два Марио - две жизни, три - три жизни. Напрашивается вопрос - сколько Марио видишь?

3. Тут тоже телеигра, но на этот раз "Клуб". Сначала показывают множество карт на пару секунд. Затем карты поворачиваются "рубашками", и тебе предстоит открыть как можно больше карт парами. Изображенные на картинках бонусы ты получишь в пользование. Ошибиться можно лишь два раза. (Используются полученные здесь вещи очень просто. Во время игры нажми Start - "пауза". После этого обрати внимание на левый нижний угол экрана. Там есть три квадратика, если в них что нибудь есть, выбери нужный предмет, используя крест управления, и дело в шляпе.)

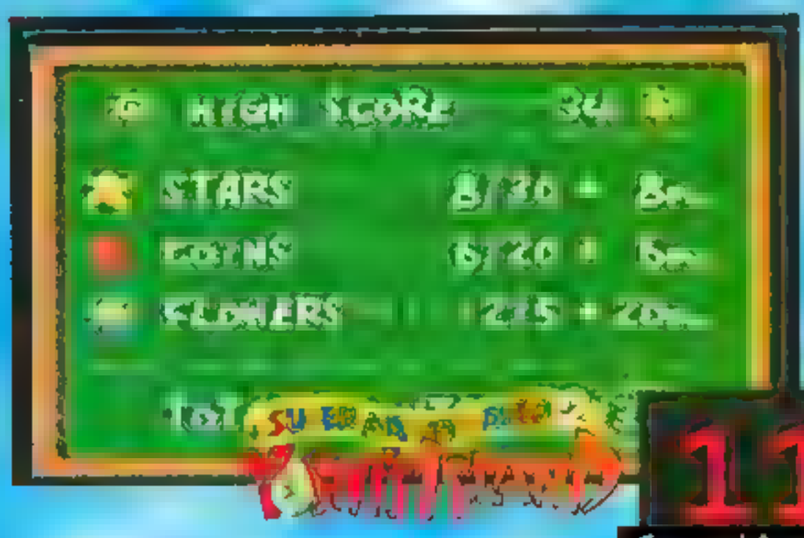
Скрытые игры - лишь малая толика из того, что спрятано на "Острове Йоши". Попробуй поиграть наверняка найдешь куда больше!

А мое мнение таково, что весь кайф новой игрушки ощущается после нескольких минут игры в нее и идет по нарастающей. Азартность ломовая! Начав играть, не сможешь оторваться, пока не пройдешь последний уровень. Но и после этого еще долгое время можно возвращаться на пройденные этапы, находить новые секреты, добирать необходимое количество очков для того, чтобы попасть на дополнительные уровни. Так что игры хватит надолго, если не навсегда. Также надо сказать, что погонять Йоши по острову за счастье посчитают и мальчики, и девочки. А взрослый дядя, купивший "Остров Йоши", как пить дать, доиграет до середины (этот минимум я гарантирую), а скорее всего так же, как его чадо не сможет оторваться от картриджа до конца игры.

Не упусти свой счастливый шанс отдохнуть на острове Йоши. Хваленые Канары покажутся по сравнению с ним отстойником.

Желаю успехов!

[AM47]



Scanned Angel82

EARTHWORM JIM 2

ЧЕТЫРЕ ЖДЫ ГЕРОЙ ЗЕМЛИ, ДОРОГОЙ ДЖИМ ДЖИМОВИЧ ЧЕРВЯК

"Земляной Червяк Джим", если кто этого не знает, (что вообще-то крайне удивительно и неправильно!), самая великая и замечательная игрушка для "Супер Нинтендо", которая способна заставить примириться с существованием шестнадцатибитовых картриджевых приставок даже такого ярого поклонника всего навороченного, многобитного, многогигабайтного, сидиромного и многословного, как ваш покорный слуга. "Земляной Червь Джим" - это, пожалуй, лучшая из всех когда либо существовавших платформенная аркада, если не считать, разве что, "Текса" на 3DO. Впрочем, подробнее о "Земляном Черве" можно прочесть в N19 нашего журнала (того, что NEW).

Впрочем, следует напомнить, что Джим - это достаточно обыкновенный земной дождевой червь, что в обильи ползают по канавам и асфальтовым дорожкам после дождей летом и бывают там безжалостно давимы. На этого самого обычного дождевого червя, которому судьбой было предназначено погибнуть на рыбалке, вдруг ни с того ни с сего с неба свалился суперкостюм, превративший дремавшее беспозвоночное в Великого Космического Супергероя. Собственно, первая часть игры повество-

Scanned Angel82

вала о всевозможных приключениях и неприятностях, в которые оказался втянут Джим из-за этого костюма, на который претендовали толпы космических садистов. Но вот наконец главный садист (вернее, садистка) был уничтожен, и Джиму бы пора на покой. Но не тут то было...

Собственно, что "не тут-то было", сказать сложно, так как в "Земляном Черве 2" напрочь отсутствует сюжет. Нет его, и все тут. Видимо, авторы решили, что "Джим" - и без того классная игрушка, и потеть, придумывая к ней сюжет, совершенно необязательно. Конечно, насчет классности они не ошибались, но хоть какая-нибудь завязочка не помешала б... А то сидит, понимаете, Джим на слове "Нинтендо", играет на гармошке, девушек развлекает синеликих, а тут некий синемордый враг его по плечу тук-тук-тук, да девок, пока Джим огладывался, в охапку и - след простыл. Дальше - хор мальчиков и титры.

И понеслось нечто непонятное. То Джим по планете бегает, зеленых на тарелках бьет, то по перилам на лестнице катается, от старушек уклоняясь (почему-то под звуки шотландского народного инструмента - волынки. Есть предположение, что те, что сверху при этом падают и Джима костылями костыляют, не старушки вовсе, а почтенные шотландцы в юбках). Потом вдруг Джим ни с того ни с сего оказывается в забое, где повторяет подвиг Стаханова, не забывая при этом иногда долбать отбойным молотком разную шахтную живность. Еще Джим бегает по сельскому двору с чем-то, похожим на холодильник, и этим холодильником пытается спасать розовых щенков, которых уже знакомый злой синемордый кидает из окна сарая. Затем Джим превращается черте во что, видимо, в глиста, и отправляется в плавание по двенадцатиперстной кишке. Однако это не простая кишка, это двенадцатиперстная кишка человека, съевшего пинбольный аппарат. Во всяком случае, у него в брюхе имеетя немало круглых таких штуковин, от которых наш глистенок Джим отскакивает и застревает в ворсинках на стенках кишки. Кроме того, там повсюду плавают какие-то одноклеточные, с которыми Джим борется своим мини-автоматом, висящим на шее (если это можно назвать шеей). И все это - под классическую фортепианную фугу Баха.

Заканчивается плавание по двенадцатиперстной кишке телевикториной. На ней Джиму под громкие аплодисменты задают ряд интересных вопросов типа "Какого цвета красная пушка Джима? (А - Зеленого, В - Синего, Х - Желтого)" или "Как Джим произносит свое имя? (А - "Мджай", В - "Джмай", Х - "Иджм")". Засим Джим оказывается на некоем подобии геликоптера (не вертолета, а гелиевой коптилки) и отправляется в полет, пихая перед собой воздушный шар с бомбой. Процессу продвижения Джима и бомбы пытаются всячески помешать а) пиратские корабли, стреляющие ядрами; б) летучие Обеликсы, которые периодически прилетают с земли и начинают цеплятьс я за джимов геликоптер и с) летающие тарелки. В конце же уровня Джима ждет нечто зеленое и страшное, но у него есть бомба.

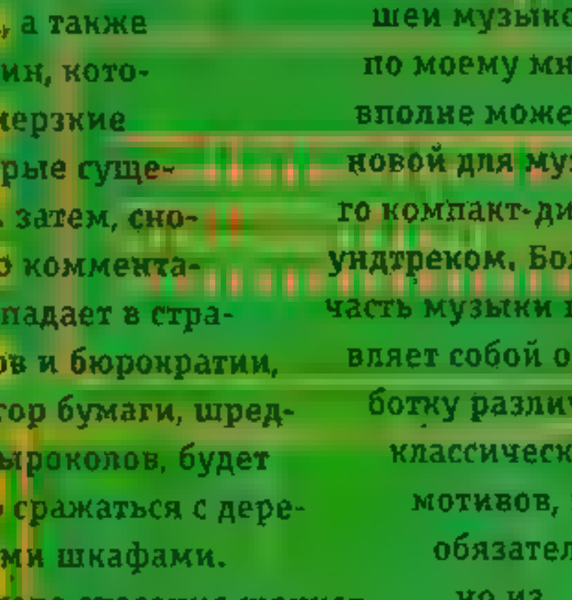
Теперь Джиму предстоит заниматься дойкой коров. Вернее, не столь дойкой, сколь сбором урожая коров с плантаций коровьих цветочков и перетаскиванием скота в соответствующие загоны, где извлечение из соответствующих их органов молока производится механически. Однако Джим и тут не одинок: его не только преследуют злобные пингвины, летающие коровьи вымя (как, интересно, это слово во множественное число поставить?), садистские гробики и электрические стулья, но также над головой постоянно баражжирует браконьер, норовящий у Джима его урожай подтибрить. Собрав же всех коров, Джим снова отправляется заниматься спасением розовых щенят.

Вам мало? Что ж,

дальше - больше, Джим попадает в некое место, где ему предстоит летать. При этом летать он будет, накачивая собственную голову газом, кнопки с которым имеются здесь в изобилии. Главное - не напарываться на висящие повсюду вокруг разноцветные лампочки, а также избегать горошин, которыми плюются мерзкие хулиганистые серые существа из дупел. А затем, снова безо всякого комментария, Джим попадает в страну стандартов и бюрократии, где, среди гор бумаги, шредеров и дыроколов, будет отважно сражаться с деревянными шкафами.

И снова спасение щенков посредством холодильника. Затем - поход в страну едыи колбасы, а за ним - гонка с синемордым врагом по волнистым дорогам некой космическои станции. Может, конечно, суть происходящего разъясняется в конце игры, однако оставлю эту загадку для вас, не все же рассказывать.

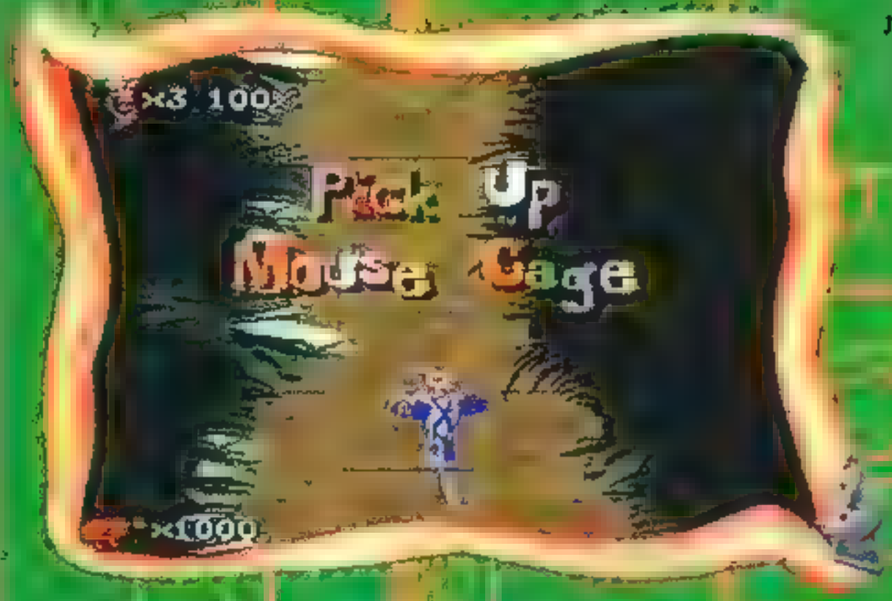
Предположение по поводу сути происходящего у меня есть только одно. Возможно, авторы не захотели изобретать путей воскресения старых врагов, иначе новая победа Джима выглядела бы неубедительно. Однако не станет же Джим, преодолев все препятсвия, стоявшие у него на пути, возвращаться на Землю, чтобы там снова стать обычным дождевым червем? Разумеется, нет. Также было бы странно предполагать, что он бы просто отправился на ближайшую симпатичную планетку, купил бы себе там домик, женился бы, завел детей и жил долго и счастливо. Конечно же, Джиму не дает покоя его костюмчик, его все время снова и снова тянет в бой. Очевидно, новая игрушка про червя является здаким ассорти из его приключений на разных планетах в разные моменты его жизни.

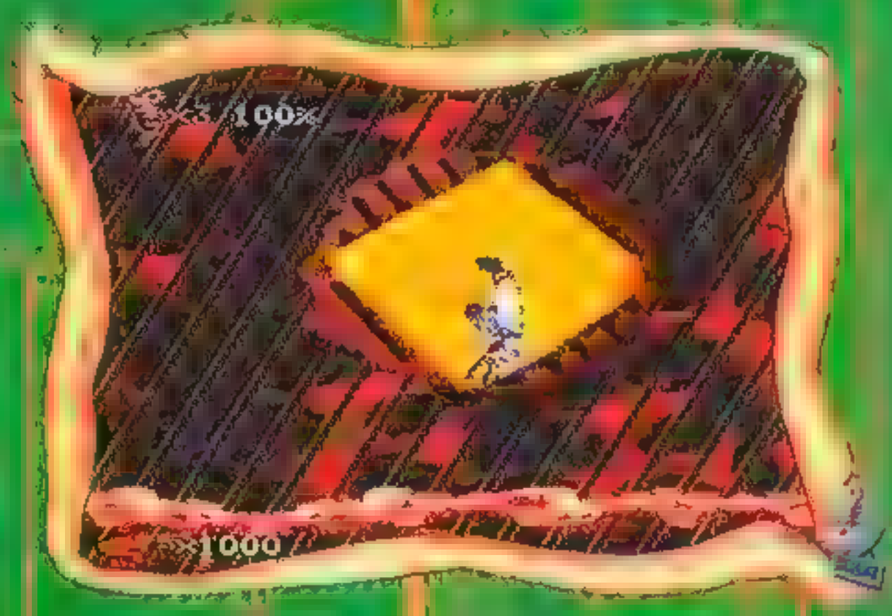


В любом случае, сделано все на славу, в лучших традициях нинтендошной классики. Никаких недостатков в игре найти нельзя, сколь бы долго вы ни искали. Замечательная юморная графика дополняется отменнейшеи музыкой, которая, по моему мнению, вполне может стать основой для музыпального компакт-диска с саундтреком. Большая часть музыки представляет собой обработку различных классических мотивов, не обязательно из классики, но и из классической рок- фолк- и поп-музыки, притом сделано это не в традиционном для видеоигр пошлом ключе, а с большим кайфом и юмором. Из "Нинтендо", оказывается, можно вытянуть немало любопытного, было б желание.

По-моему, давать подсказки к этой игре - значит портить людям кайф от ее прохождения, однако наличие каких-либо полезных советов есть непременный атрибут, требующийся редакциеи нашего журнала от авторов, и потому обойти его я просто не могу.

Итак, главное, что надо усвоить, это то, что за плечами у Джима висит ранец, а в нем живет Сопля - зеленый зверь, способный менять форму. Сопля способен быть парашютом, но это не главное, главное - он способен цепляться за ... нечто, свисающее с потолка. Потому, завидев над головой зеленую массу, с которой капает, сразу жмите два раза подряд на кнопку "B". Как правило, вам придется перепрыгивать с сопли на соплю, потренируйтесь на первом этапе, здесь вам в самом начале можно взять жизнь. Другой практический совет на всю игру - следите, какое оружие у вас активно, а то иногда берешь ценную пушку, но забываешь заменить ее назад на обычный бластер, и... хренак!!! Нету ценной пушки.





Если у вас появляется возможность взять что-нибудь, к примеру, свинью, берите и тащите куда глаза глядят. Она сама найдет, где спрыгнуть. Джим не может ничего держать в руках, когда висит над обрывом, так что в этот момент он будет свою ношу выбрасывать. Ищите нетрадиционные способы ликвидации препятствий, которые нельзя

Scanned Angel82

так просто убить. Например, попробуйте поискать решение у них над головой...

Старайтесь собирать на каждом уровне по четыре белых листа с изображениями разных штук (один с телевизором, другой с червем, третий со словом Джим, четвертый - с какой-то штучкой). Собрав четыре таких листа, вы получите возможность вернуться на пройденный уровень после смерти. В игре есть три способа продолжения, а также странная система паролей, которая запоминает уровни, где вы собрали эти четыре картинки. Стоит выключить аппарат - и придется проходить все заново.

Когда будете ловить собак, ни в коем случае не упускайте бомбы. Пусть хоть все щенки передохнут, лишь бы бомба прибыла по назначению. Иначе будете заниматься перетаскиванием щенков вечно...

В глисто двенадцатиперстно-кишечном уровне периодически попадаются развилки с неоновыми надписями "Hard" и "Easy". Первая показывает трудный путь, вторая - легкий, результат у обоих один.

В полете с воздушным шаром вас больше всего будут донимать Обеликсы-самоучки. Чтобы заткнуть те дыры откуда они вылетают, надо столкнуть огромный камень, лежащий на горе где-то неподалеку от каждого их скопления. Кроме того, старайтесь пользоваться стрелками-ускорителями, расположенными по краям вашего пути, только учитывайте, что те, что внизу, ускоряют вас задом-наперед.

Если корова имеет фитиль и тикает, значит, она начинена бомбой. Это не страшно, но фитиль надо погасить.

Джим умеет не только сдуваться, выпуская воздух изо рта, но и надуваться неведомым образом.

Шреддер на уровне стандартов механический, ему нужен двигатель. Не бойтесь залезать в него, когда тот заработает: это такой хитрый способ передвижения. Заставить шкаф временно угомониться и выдвинуть ящичек можно, разбрасывая ногами листы бумаг.

Интересно, когда по "Червяку Джиму" снимут мультфильм? давно, по-моему, пора. А то вон по "Мортал Комбату" и "Уличному бойцу" фильмы снали, по "Думу" собираются, а, по-моему, история про Джима куда интереснее и содержательнее!

[ДР14]

Scanned Angel82

Взглянув на название, ты можешь предположить, что Мега Мен X - прямой брат Мега Мен с Game Boy. Это не так. В этом формате ты имеешь дело с интереснейшей игрой.

Фирма Capcom (она же сделала тот самый Street Fighter) упорядилась использовать в рядовой платформенной приключенческой игре поиск секретов, огромных боссов и большинство возможностей приставки Super Nintendo.

В этой игре вы управляете роботом, которого в просторечии называют "X"

На страну роботов нападают злодеи и конечно же только "X" может спасти всех.

В продолжение игры у "X" появляются новые возможности и новое оружие.

Путешествие проходит по 8 основным и 4 дополнительным уровням.

БОССЫ И БЕСЫ

1 этап - Горы.

Очень много снега и пещер с ледяными сосульками. В этом уровне, заехав в специальную капсулу, вы получите ускоритель. Это поможет Мега мэну быстрее двигаться. Так же на этом этапе вы найдете "сердечко". Это немного поднимет энергию. Босс этого уровня - Пингвин (металлический робот, впрочем как и все остальные). Убив его "X" получит новое оружие - SICE (замораживатель). С его помощью гораздо легче убить Тигра (следующий босс).

2 этап - Электростанция

Несущие хаос боевые роботы и очень много электрооборудования на этом уровне. Не пугайтесь SAB.T (резервный бак). Резервные подобия помогают энергию и пополнять ее уровень, которые нужны в этом уровне. Мега Уничтожив этого монстра, Мега Мен получит оружие SPARK (искра). Используя его можно легко расправиться с боссом следующего уровня - Кротом.

3 этап - Пещера

В пещерах живут летучие гады и тележки (если их можно назвать обитателями), на которых можно ездить. Здесь можно найти второй резервный бак и еще одно "сердечко". Здесь вы встретитесь с тем самым Кротом. Если сможете его прикончить, вам достанутся R.SHIELD (силовые шары). Используя их вместе с накопителем энергии, "X" оказывается защищен энергетическим щитом.

4 этап - Аэропорт.

Все как в обычном аэропорту будущего. Здесь валяются третий резервный бак (Всего их четыре) и шлем. Шлем поможет ломать некоторые стены. Кто бы вы думали босс аэропорта? Орел (но не белый). Его вы найдете на огромном воздушном корабле. Убив негодяя, заполучите STORM.T (шторм). Пользуясь столь грозным оружием, вы сможете создавать огромные ураганы, сметающие врагов.

Scanned Angel82

5 этап - Завод

[illegible] машины, [illegible] техника, рабочие где-то "забивают козла". На этом [illegible] Вы постараетесь, сможете найти накопитель для оружия [illegible] специальное устройство, позволяющее стрелять концентрированным [illegible] (красная материя) и "сердечко". Накопитель позволит выжать из [illegible] пушки необыкновенные возможности. Слон поднимает свою [illegible] жертву. В финале этапа, [illegible] охрану Слона - получаете в пользование [illegible] (бампер). Он [illegible] некоторые стены, за которыми есть се[illegible]

6 этап - Лес.

[illegible] самая [illegible] живность собрана здесь. На этот уровне хранится [illegible] усовершенствование для "X". Броня. Она позволит [illegible] наносить удары судьбы (т.е. противников). Главный враг этого [illegible] Хамелеон. Смерть Хамелеона влечет за собой получение [illegible] (Лазер). Здесь же Вы можете найти робота зеленого цвета. [illegible] можно сесть и покататься, колошматя неприятеля направо и [illegible]

7 этап - Море.

Огромные рыбы, горные коньки и другие горные гады. Все собрано на подводном уровне. Взорвав огнем подводную лодку, Вы получите "сердечко". А убив босса, Спрута, Мега-Мэн на[illegible] начнет палить им во все живое.

8 этап - Башня.

Длинные лестницы, узкие проходы, большая высота. На этом уровне будет найдено последнее "сердечко". Кто-то с розетки, очень похожий на босса, пытается убить Вас. От босса остается ВОЛТТЕР (бутерброд). Бутерброд позволяет подбирать предметы [illegible] труднодоступных местах.

После прохождения всех основных уровней появятся дополнительные. Это не [illegible] единственное достоинство игры: есть удобная система паролей. Хорошая реакция и терпение помогут Вам пройти Mega Men X. А тех, кто [illegible] дождется [illegible] Mega Man X 3 [illegible] этапы, новое оружие, но-[illegible] вые [illegible]

Scanned Angel82

Super TwinBee

Атака была весёлой

Путешествие начинается над красивейшей местностью. Горы, городские кварталы, облака. Мечта! Если бы не полчища врагов, постоянно атакующие пчелок... Их (врагов, увы, не пчелок) такая масса, что поначалу берет оторопь, но только поначалу... Затем противники начинают входить в штопор один за одним.

Истреблять неприятеля довольно просто. Пчелка (похожая более всего на космокатер) гасит все живое в воздухе из пулемета среднего калибра. Также можно пострелять по наземным целям, но уже из некоего подобия пушечки. Веселые ананасы, разгуливающие по улицам города, от выстрелов пушчонки превращаются в кожуру или бонус-сердечки, прибавляющие жизнь. (Кроме того повзрывать на поверхности земли можно зачищенные до неприличия бананы, растущие там и сям, всякую живность и много другого, что мешает победоносному продвижению.)

И вот в таком духе предстоит пройти семь уровней. Будешь

ной системе баллов на 6 – максимум, но для такой простой игры это цифра!). Игрушка нарисована не в пример своей дендевой" сестричке. Фоны и пейзажи настолько красивы, что порой забываешь нажимать на гашетку. А давить на нее, родимую, надо усиленно. Пчелки стремятся к своей невидимой цели и тебе предстоит помочь им на столь опасном и нелегком пути.

близняшки. Вз-з-зз-з! Ну или что-то в этом роде. Заядлым игрунам и игруньям приключения этих насекомых знакомы еще с приставки Dendy. Сюжет ничуть не изменился с "8-битных" времен. Стреляй во все, что движется. Убей их всех и будешь первым! Несмотря на такую кровожадность, все действо происходит в достаточно веселой форме.

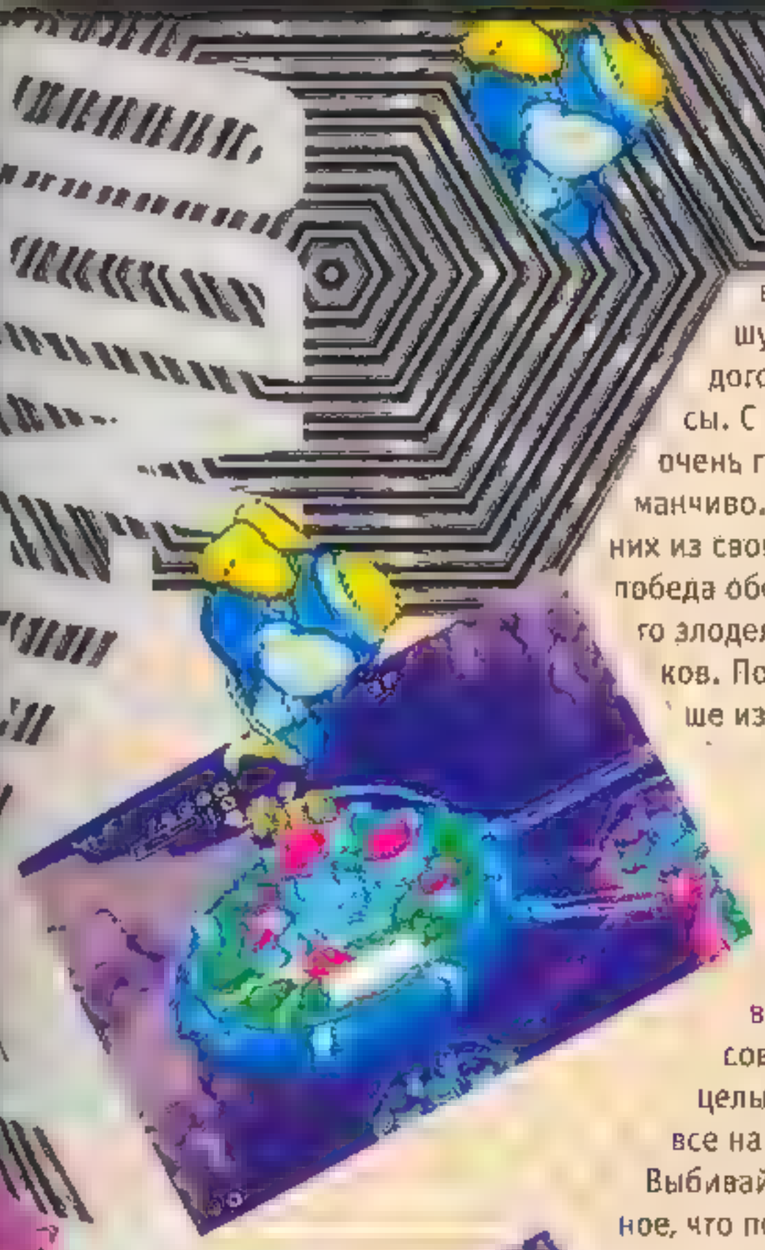
А графика-то, графика (если честно, по 10-баль-

Scanned Angel82

водой, и в технозоне, и ещ
шут его знает где. В конце каж
дого из этапов - огромнейшие бос
сы. С неопытного взгляда любой из ни
очень грозен. Но первое впечатление об
манчиво. Пчелка больно "жалит" любого из
них из своих орудий. И если ты смел и напорис
победа обеспечена. После уничтожения главно
го злодея этапа остается море колокольчи
ков. Постарайся поймать как можно боль
ше из них.

Несколько советов пчеловодам:

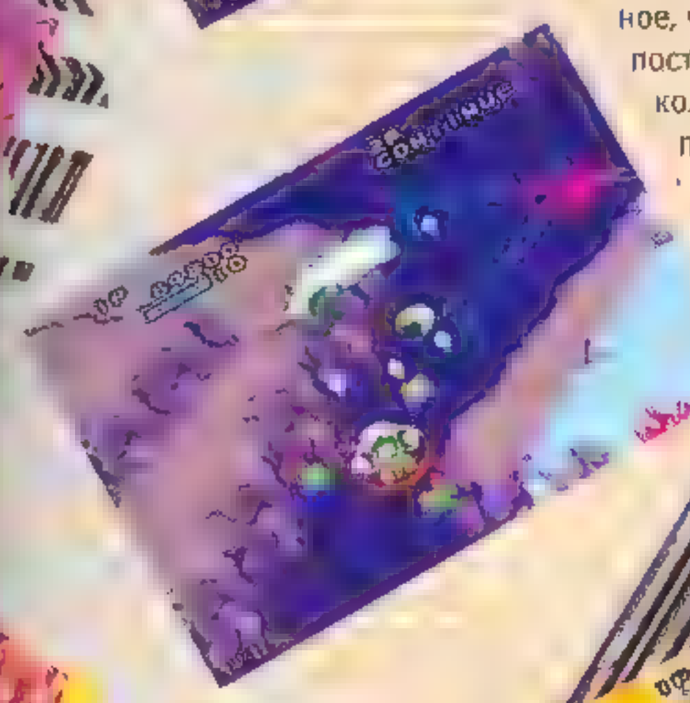
Кроме стандартного пулеме
тика и пушечки, есть и

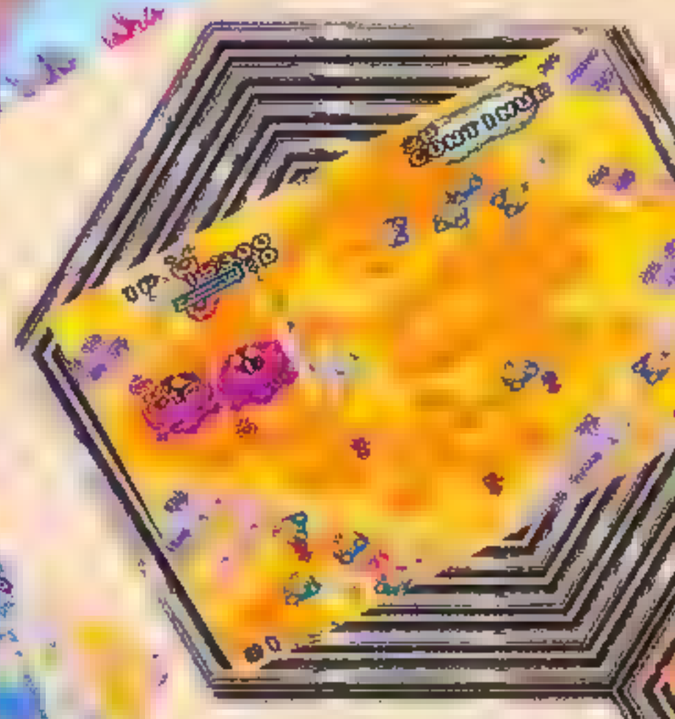


другие средства воздейст
вия на недругов. Когда станет
совсем туго, ты можешь выпустить
целый рой мелких пчелок, стирающих
все на экране.

Выбивай из тучек колокольчики - это глав
ное, что помогает выжить. В колокольчик можно
пострелять, и тогда он изменит цвет. Подбирая
колокольчики, можно получить защиту, до
полнительное, более мощное, оружие,
приятеля, летающего рядом и постре
ливающего во врагов, а также п
ное количество очков в зави
симости от цвета.

Ежели поплохело сов

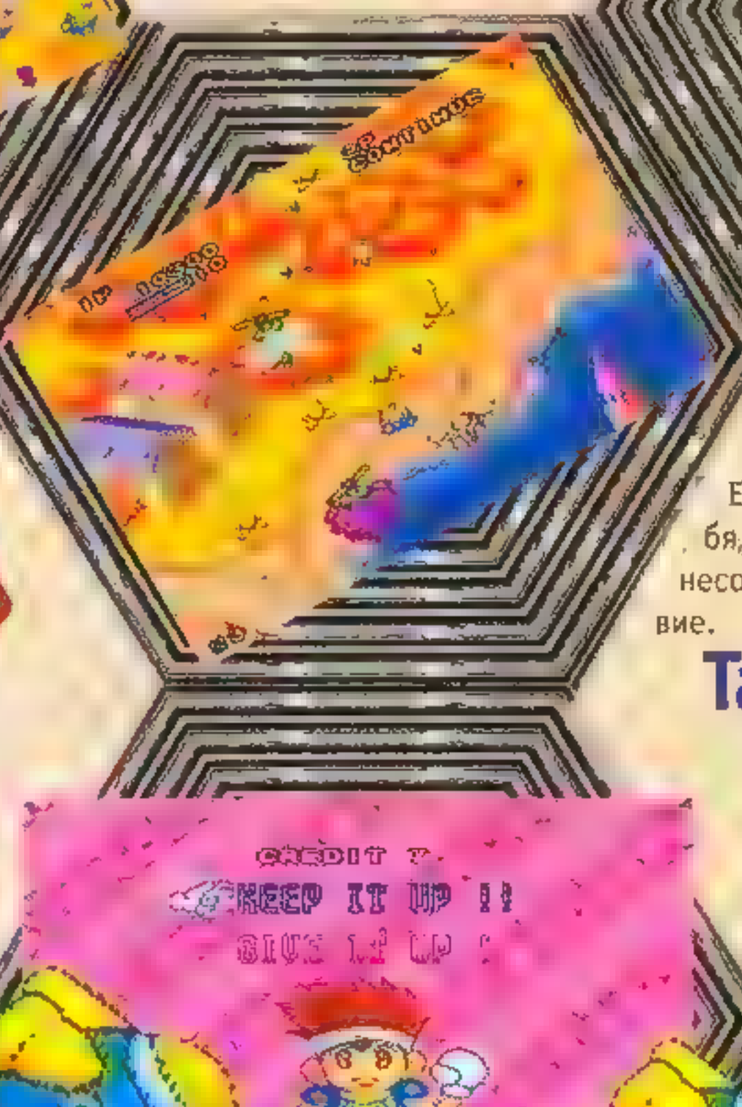




сем, слушай секретную
комбинацию: Select, A, Y, A,
X, B, X, B, шифт R, шифт R, Select
- бесконечная жизненная энергия.
Ничего не бойся, стреляй смело, любо
го (пусть даже монстра) здесь можно
уничтожить.

Напоследок стоит еще сказать о музыкальном оформлении. Оно, как всегда, на высоте. Впрочем, это не удивительно для игр на Super Nintendo.

"Пчелки-близняшки" безусловно игра для самых маленьких гей
меров. Но она может найти



поклонников и среди
взрослых любителей пона
жимать на спусковой крючок.
Если вначале игра не впечатлит те
бя, то проходя уровни постепенно, ты
несомненно все-таки получишь удовольст
вие.

Так что, вз-зз-з!
И в путь!

[AM48]

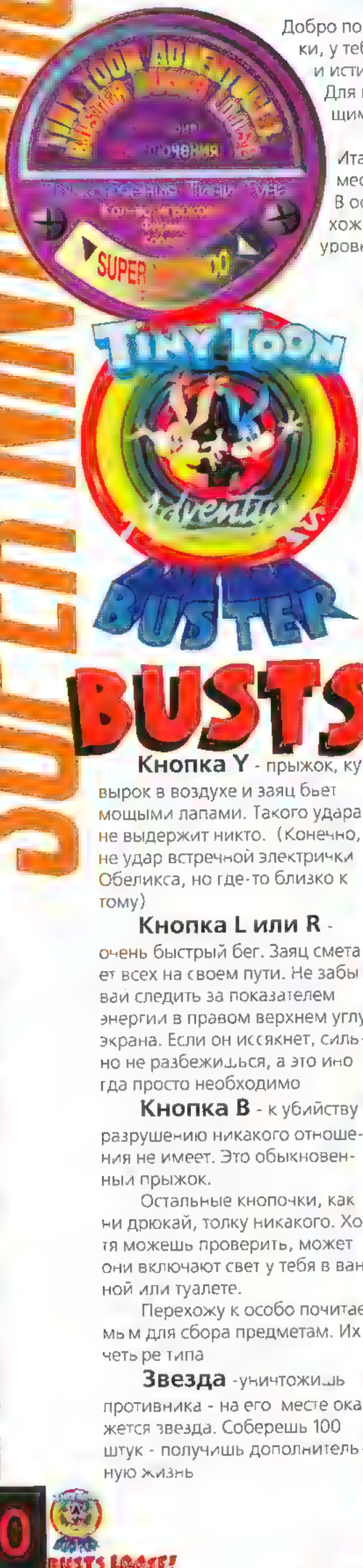
Scanned Angel82

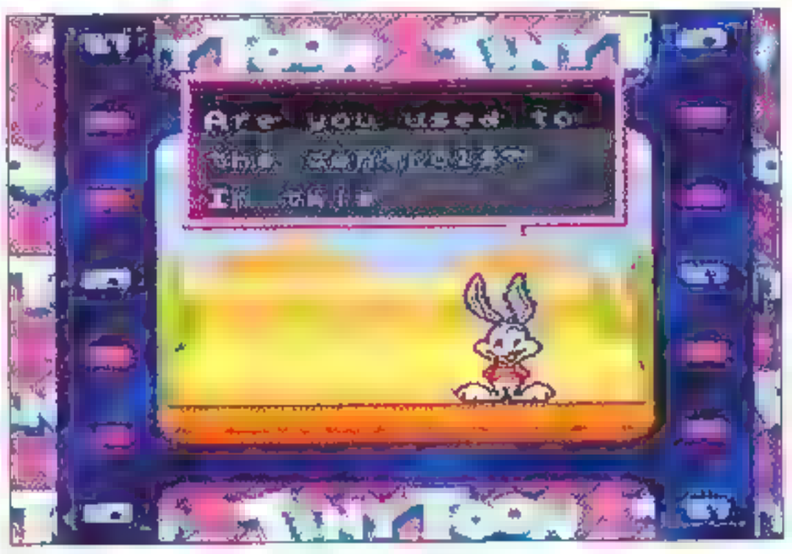
ЗЛОЙ ТАЗМАНСКИЙ ДЬЯВОЛ ПРОШЛОЙ ЗИМОЮ В ЛЮТЫЙ МОРОЗ СЕРЫЙ ЗАЯЦ ВЫШЕ БАРАНА УНЕС!

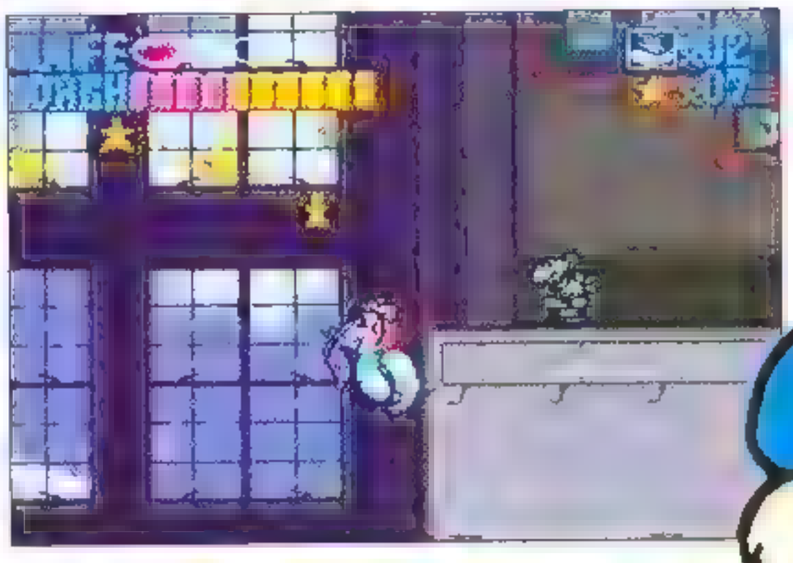
Привет!

Добро пожаловать в "Приключения Тини Туна" Заяц, пожирающий массу сладкой морковки, у тебя в гостях на Super Nintendo! Надо сказать, что игрушка эта давно всем известна и истинные поклонники супернинтендовского формата отыграли в нее давным давно Для новичков же в мире Новой Реальности Tiny Toon Adventures может стать настоящим открытием

Итак, звучит бодрящая музыка, и ты оказываешься в волшебной стране Акме Данная местность к тому же еще очень опасна. Врагов достаточно много и они разнообразны В основном это герои различных импортных мультиков (по крайней мере очень похожи). Но и Тини Тун-зайчишка не лыком шит. Против всякого рода , шляющихся по уровням, личностей у него есть несколько способов борьбы:







BUSTS LOOSE!

Кнопка Y - прыжок, кувырок в воздухе и заяц бьет мощными лапами. Такого удара не выдержит никто. (Конечно, не удар встречной электрички Обеликса, но где-то близко к тому)

Кнопка L или R - очень быстрый бег. Заяц сметает всех на своем пути. Не забывай следить за показателем энергии в правом верхнем углу экрана. Если он иссякнет, сильно не разбежишься, а это иногда просто необходимо

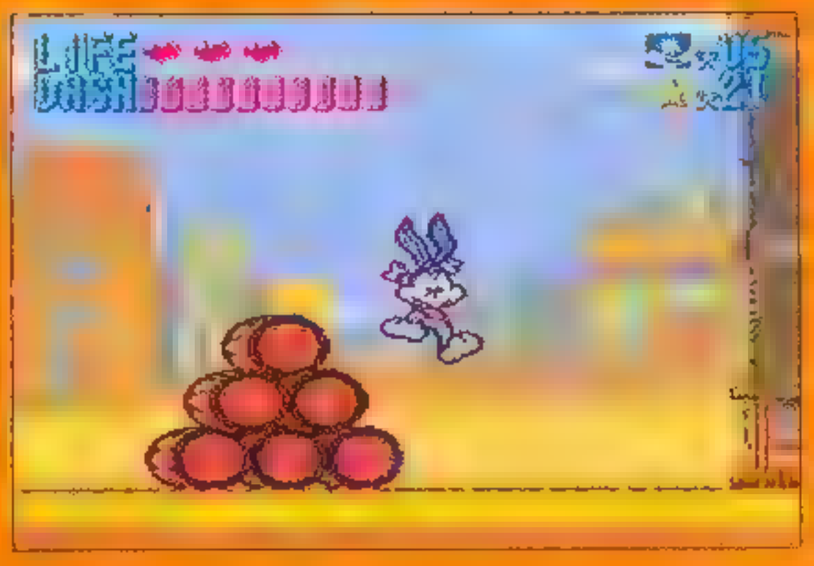
Кнопка B - к убийству и разрушению никакого отношения не имеет. Это обыкновенный прыжок.

Остальные кнопочки, как ни дрюкай, толку никакого. Хотя можешь проверить, может они включают свет у тебя в ванной или туалете.

Перехожу к особо почитаемым для сбора предметам. Их четыре типа

Звезда -уничтожишь противника - на его месте окажется звезда. Соберешь 100 штук - получишь дополнительную жизнь

Scanned Angel82



Кукла Бастер Банни то же самое Одна дополнительная жизнь.

Морковный трофей - бывает трех видов Серебряный возобновляется одно сердечко в жизненном уровне Золотой - все сердечки наполняются жизнью. Хрустальный - максимум жизненной энергии повышается на единицу (плюс одно сердце). Ну здесь в общем все понятно. Как в любой игре про зайцев или кроликов, все завязано на морковку Не будешь ее милую находить и жевать, долго не протянешь.

Трофей Гого Додо тоже имеет три модификации. Серебряный - пополнение спринтерского показателя. Золотой - заяц становится на некоторое время неуязвимым. Хрустальный - крышка всем противникам, находящимся на экране. Не забудь собрать оставшиеся от них звезды.

Всего в игре шесть больших уровней. Описывать их подробно не буду, дам лишь названия и краткие характеристики.

Уровень 1. Чудовищные беспорядки в Луниверсити Акме.

Луниверсити - одно из непонятных слов, встретившееся мне в игре (то ли город, а может госучереждение). Но с беспорядками, понятное дело, надо бороться, поэтому попробуй обуздать распоясавшихся противников

Уровень 2. Вестерн.

Ох и трудно зайцам живется на Диком Западе Того и гляди угодишь под колеса паровоза Будь осторожен

Уровень 3. Дом с привидениями.

Духа отца Гамлета ты здесь не встретишь Зато есть куча летающих созданий ,напоминающих каспера (самое известное на сегодняшний день привидение) Да еще свечи кругом горят Мистика

Уровень 4. Футбол в Луниверсити.

Игра в американский футбол по облегченным правилам. Управление несложное, и, я уверен, что ты легко добьешься победы

Уровень 5. Кутеж в облаках.

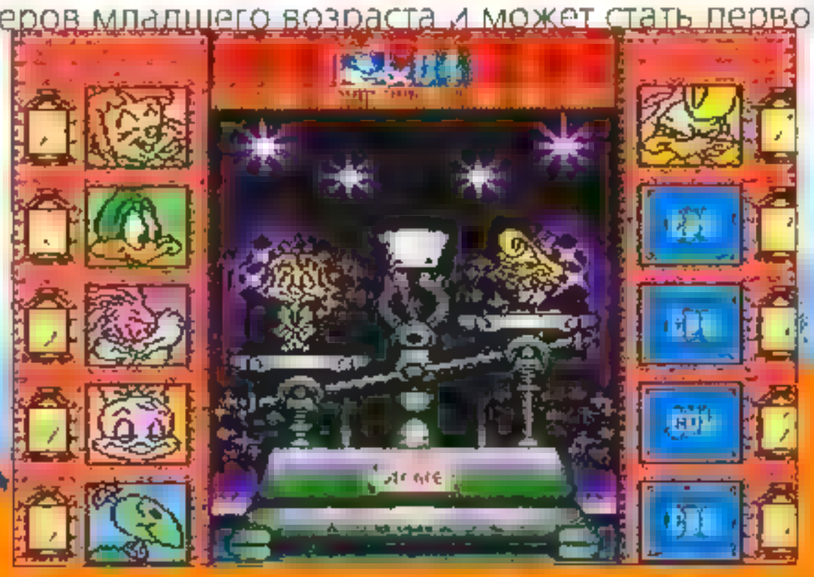
Кутеж не кутеж, а заяц-то оказывается почти что летающий. Кругом разноцветные воздушные шарики Красота

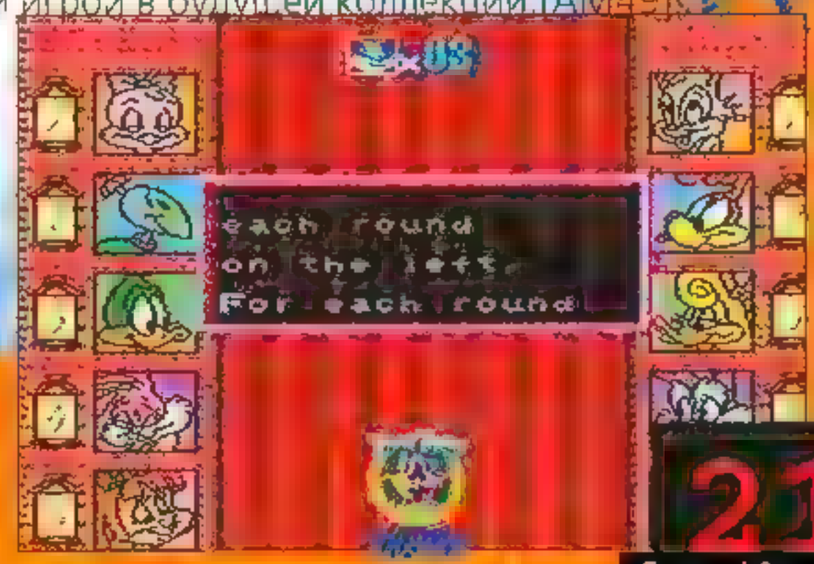
Уровень 6. Космическая опера.

Что-то вроде космической станции. Финал приключений храброго Тини Туна - требует собранности и крепких нервов.

В перерывах между беготней и истреблением врагов (то есть между уровнями) есть множество скрытых игр. Крутанешь колесо фортуны - вь берешь, во что будешь играть. (Варианты: от поедания яблок на время, до "кто больше весит".) В каждой игре есть шанс заработать дополнительные жизни.

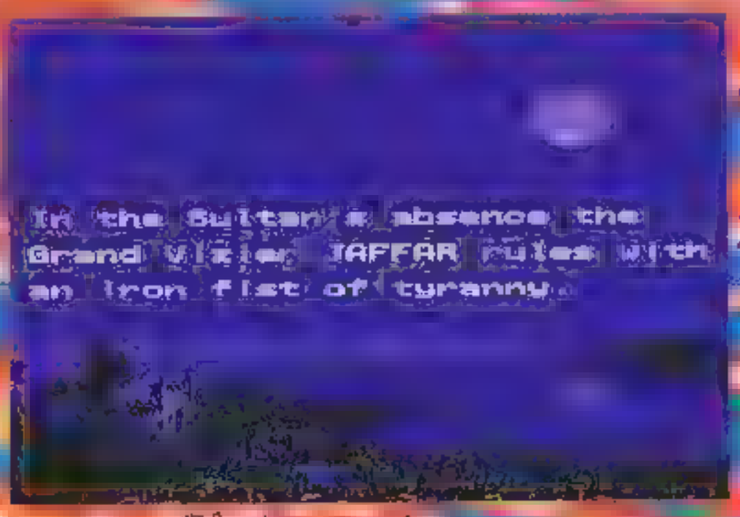
Tiny Toon Adventures. Buster Busts Loose - один из немногих недорогих и хороших картриджей Безусловно, он прежде всего предназначен для геймеров младшего возраста и может стать первой игрой в будущей коллекции [AM49].

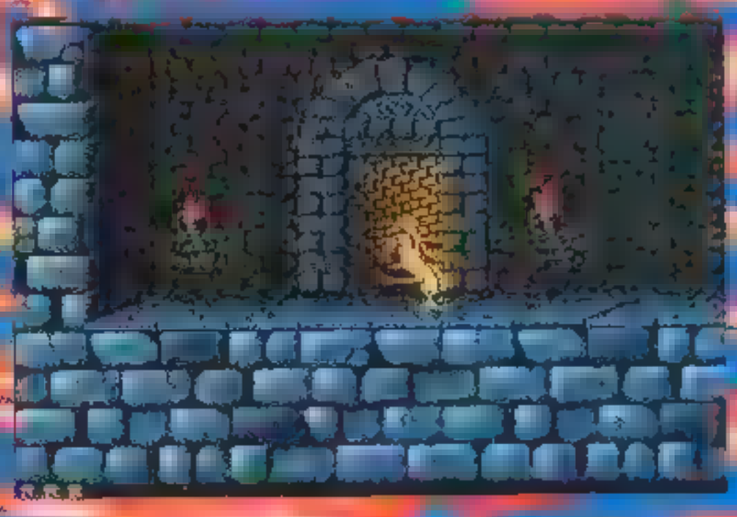




Scanned Angel82

Так случилось, что первой компьютерной игрой для IBM, которую мне в руки довелось увидеть, был именно Принц Персии. Вернее, нечто очень на него похожее. Разные компьютерные игры, вроде самых разных симуляторов, я уже описал одну соответствующую для замечательных советских арифмометров "БК0011". Однако "Принц" был первой игрой, в которой мне удалось провести часов десять и немного напрячься. Конечно, потом мне встретились и куда более интересные игры, и "Принца" я так и не прошел, но он оставил во мне определенный след.





Как замечательно

16 БИТ
Scanned Angel82

ПРИНЦЕССУ ЖДЕТ

16 БИТ

И вот выясняется что мне предстоит описать много самого Принца попал в супермощный сверхсовременный персональный Сразу нахлынули ностальгические воспоминания голубые подземелья Восточные люди с саблями хлопающие двери звуки рыгры Вообще человеческой пищи тупым сильно ядовитым ножом

Принц Персии относится к тому редкому классике которую просто обязан знать каждый уважающий себя геромат На нем было воспитано целое поколение бывалых

пирных

ыка привычно почитают рубиться в Дум на котором воспитывается новое поколение их же которых потом будут рубиться

же известно во что

оче

Вид

но на

Ультрабэк или Шестиуме

Персия страна мифологическая В ней имеется султан который правит абсолютно всем он и президент и премьер министр и сам себе кабинет министров он же к тому же Верховный главнокомандующий конституционный судья а так же председатель парламента Вместе со всем Верховным советом

ни

правда ли знакомый персонаж Вот такой Вот сам себе президент и сам себе парламент разумеется имеет массу государственных забот Надо и своих подчиненных из под каблука не выпускать и не забывать спихнуть на место соседей путем долбления их головами и угрожая ядерной кнопкой И вот однажды когда Самый Главный находился в отлучке на очередной войне этот хитрый самозванец воспользовался моментом и попытался захватить дворец Но ему было не обходимо укрепиться во власти Для этого он решил насильно выдать за себя замуж султанову дочку А дочке старый дуремель разумеется был совершенно ни к чему она в это время водила роман с заезжим молодцем красивым статным и большим душечкой Замуслатана страшно рассвирепел приказал душечку схватить и посадить в тюрьму а дворец оттяпать в свой гарем поставил перед ней огромные песочные часы и сообщил что если к тому времени как весь песок в часах пересыпется она еще не успеет выйти за него он ее убьет мгновенно

Песку в часах минут хватает от силы на два часа В течение этих двух часов молодой любовник султанской дочки должен выбраться из темницы куда заключил злодей ный мятежником свою подругу освободить и верному слуге наследнику чтоб место свое занял А тем временем удастся на суд султановой дочке же пробиться и выйти к выходу как-то к дракам при этом

Вот при таком раскладе вам предстоит вращать по двадцати минутным серьезная голова сильная мышца сабелькой и убивая всевозможных врагов Архитектура дворцов ничего общего с старым Принцем не имеет но суть и строительства осталась прежними Добавилась возможность потренироваться перед началом игры есть пять специальных тренировочных уровней где можно навостриться бегать по лабиринтам прыгать избегать неприятности и драться Даже если вы в свое время играли в Принца или принцев подобные игры эти уровни хороша для вспоминания всех технических моментов и старых навыков а для новичков прохождение их просто необходимо так как там решив ряд простых задач вы сможете понять логику целых и реже оказываться в тупиках когда деньги вывать надо будет быстро

Первое что должен сделать будущий принц потому что главный враг это

принц а так-то ничего однако если принцессу спасет тот автоматически получит ее руку это наши собственное оружие Это главная задача первого уровня Поэтому не забывайте что у вас сабли нет и не лезьте драться с мужиками в чалмах Впоследствии же когда вам придется драться много и активно старайтесь делать выпады на зажимать противника в угол Иногда бывает полезно вместо блокировки удара отпрыгнуть мечом назад сшибить контрудар такая тактика хоть и резка Важная но может привести к быстрой победе Помните что скелетов можно убить лишь сломав в глубокую яму

Старайтесь ходить плавно аккуратно и не влетать в незнакомые части лабиринта на всех парах В игре нет эффекта скроллинга потому увеличивая разворачивается на отдельных экранах Однако некоторые приемы можно не распробовать только с разбега и об этом тоже не стоит забывать Да и с временем которое уходит тоже забывать не рекомендуется и для его просмотра существует специальная кнопка У входу защищенные каплями кнопки однако имеются в виду что для многих кнопок есть контркнопки собирающие прямо противоположные действия например резко закрывающие двери и кроме того что все решетки имеют свойство закрываться так что надо спешить На конец последний совет проверяйте потолок над головой там может быть секретный ход

Scanned Angel82

Daffy Duck
THE MARVIN MISSIONS

У мультфильмовой студии Уолта Диснея есть один крупный конкурент. Нет, это не "Союзмультфильм", это - "Уорнер Бразерс", о которых в этом номере сказано в заметке о "Мультиманьяках". Начинали Братья Уорнер анимационную деятельность практически одновременно с Уолтом Диснеем, однако, в то время, когда Дисней делал искусство, Уорнеры клепали ширпотреб, вроде того, что рисует нынешняя диснеевская студия. Зато его было куда больше, чем диснеевских мультиков.

Так вот, одним из любимых героев уорнеровской студии был утенок Даффи. Дак Роджерс. От своего диснеевского собрата, Дональда Дака, Роджерс отличается цветом перьев (Роджерс - черный утка), а также недостатком одежды (видимо, таким его художники сделали из любви к реализму). Однако иногда Дак Роджерс надевает свой зеленый плащ...

Дакфри... птица научно-фантастическая, на Земле невиданная. Это - знаменитый отважный звездолетчик, основной задачей которого является обеспечение мира и спокойствия во Вселенной. А миру и спокойствию угрожают! Угроза исходит от известного уголовника Марвина, по кличке Марсианин. Этот Марвин имеет определенные нехорошие планы насчет разворовывания молока Млечного пути.

Видите ли, молоко, из которого состоит Млечный путь, очень ценится

...вот что делает его лакомой добычей для космических пиратов

в некоторых районах Галактики. По идее существуют специальные фермы, где добывается это ценное вещество, это государственные компании, имеющие строгие ограничения на уровень добычи, чтобы Млечный путь не уменьшался от чрезмерного истощения. "Путевое молоко" можно приобрести в некоторых космических забегаловках "Монолит Бюргер", но стоит оно там очень немало, в районе планеты Пестилон цены доходят до 1000 буказоидов за стаканчик.

Есть в Галактике и места, где можно без труда продать пару литров контрабандного молочка. При этом цены - очень разные. На планете Полисорбейт-60 за литр браконьерам платят не больше сотни-двух буказоидов, но зато там практически нет риска напороться на полицию или организацию Защитников Млечного Пути. А на некоторых богатых планетах системы Вексила, где правительством запрещена торговля Путевым молоком, цена доходит до нескольких тысяч. Особенно шикарно можно поторговать "левым" молочком на Магме, Акварионе-4, Зеусе-3, Амазонисусе и космической станции Модулятор П-38.

Марсианин Марвин, подлый маленький черный уродец с круглой головой, чем-то отдаленно напоминающий внешне Соника-Супержика, имеет на шапке швабру, а также зеленую деревянную юбочку, строит далекоидущие планы по поводу утилизации Млечного Пути. Он, как совковый хозяйственник, изобрел хитрый способ подменять настоящее Путевое молоко ненастоящим непутевым, представляющим собой разбавленные в обычной водопроводной воде цветные белила. Для изготовления огромного количества псевдомолочнопутевой со-

Scanned Angel82

ставляющей и организации ее транспортировки к месту разгрузки и совершения преступления, Марвин Марсианин разработал хитрый план. Кроме уже перечисленного, в него входили также задачи по обдурению Охраны целостности Млечного пути, а также организация огромного подпольного склада по хранению млечной жидкости.

Короче говоря, Марвин-Марсианин не только спер много цистерн молока, но еще и начал наводить террор на планетах, где пытался его, молоко, продавать. Справиться может только Дак Роджерс, смелый космический утенок! Ему предстоит полет по всей галактическим "теплым местечкам", где Марвин пытается сбыть свой контрабандный товар. Марвин знает о том, что по его следам идет отважный мультгерой, и устраивает тому всевозможные хитрые препятствия, выставляет наемников, высаживает стреляющие кактусы, выпускает злобных акул и тому подобное. Еще он очень любит брать заложников и рядом с ними ставить пару гориллообразных зеленых мужиков с бластерами и пулеметами.

Даффи Даку предстоит посетить пять упомянавшихся планет, что в сумме составляет двадцать уровней аркадной игры. В принципе "Даффи Дак" - достаточно типичная платформенная аркада, конечно, не "Донки Конг", но не-что, за чем можно скоротать время в ожидании появления третьей части "Червячка Джима".

Кроме стандартного бластера с бесконечным запасом энергии, а также реактивного ранца за плечами, с помощью которого утенок может летать, у Даффи имеется возможность покупать перед миссией разные виды специального оружия. Среди них - **Замораживатель**, который на некоторое время способен превращать противника в сосульку, **электроразрядник**, выпускающий молнии под тысячу вольт, **тройностел**, представляющий собой обычный бластер, стреляющий сразу в три стороны и одновременно выплевывающий некую штуку, причиняющую вред всему живому за пределами экрана, **бомбомет**, из которого вылетают прыгающие заряды; и, наконец, **страшное Орудие Антиматерии**, взрыв которого причиняет такие разрушения, что об этом лучше, по возможности, умолчать. Оружие покупается до начала миссии на каждой из планет, но денег у вас ограниченное количество. А ведь кроме оружия можно покупать и дополнительные жизни, возможности продолжить игру, а также топливо для реактивного ранца. Так что не надо забывать собирать деньги на уровнях, это эдакие зеленые мешочки, которые иногда можно выколачивать из различных убиваемых криминальных элементов.

Перед каждой очередной миссией вам сообщают ее задачи. Происходит это в командном пункте космического корабля. Там же устраивается и передвижной магазин по продаже оружия.

Первая миссия происходит на планете Магма. Эта планета - шикарный курорт для жителей планет класса С, представляющих собой газовые образования, обитающих в температурах до 1200 градусов. Если вам нравятся плазменные ванны, срочно бегите в ближайшее турбюро и заказывайте билет на космолет. Лучшим сезоном на Магме считается камошняя осень, в это время плазма достигает предельной температуры. Вот в таких условиях привыкший к северным зимам Даффи пытается отловить Марвина и одновременно освободить связанных служащих местных отелей.

Из огня да в полымя, в буквальном смысле, попадает черный утка, выбравшись наконец с первого уровня и оказавшись на втором. Это - планета Акварион-4, полностью покрытая водой. Такие условия для утки, разумеется, идеальны, если бы не наличие в воде всевозможных хищников.

Третья миссия происходит среди искуственных построек на астероиде Цеус-3, где температура близка к абсолютному нулю. Но и тут не унимается хитрый Марсианин, и продолжает свои изощренные по-

Scanned Angel82

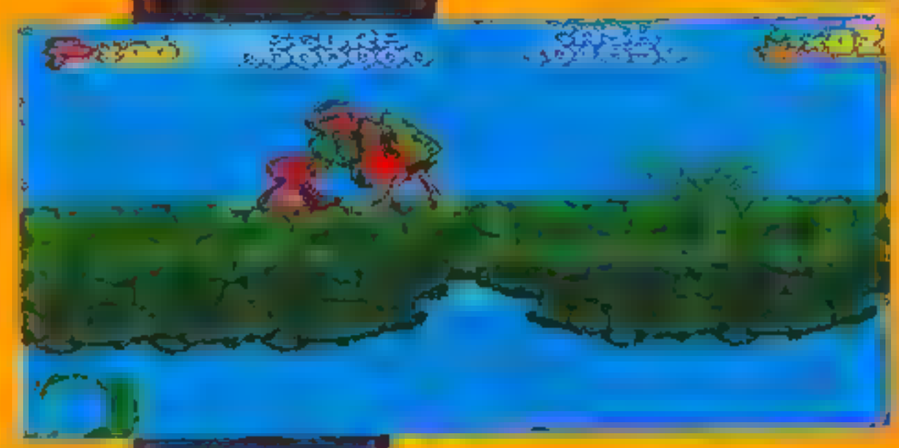
пытки обхитрить нашего героя

В дальнейшем Даффи ждет путешествие на лесистую планету Амазонкус, где он надеется наконец-то отдохнуть от всяческих нечеловеческих климатических условий. Но хотя погодные условия и способствуют его спортивной форме, наличие зубастых, клыкастых, злобных и опасных животных и насекомых переростков несколько портят кайф от планеты-курорта

Ну и наконец Даффи загоняет Марвина в угол - на искусственный астероид П-38, Космический Модуляторий. Здесь-то, среди непонятных устройств и механизмов и предстоит Роджерсу наконец-то разобраться с врагом

Главное - не забывать собирать на уровнях деньги, так как без них невозможно покупать ни оружие, ни топливо, ни жизни. И если без дополнительного оружия при известном умении можно обойтись, то без топлива - вряд ли. Поэтому лучше перед каждой миссией заполнять бак своего реактивного ранца до предела, благо удовольствие это не очень дорогое. Также не скупитесь на оружие. Лучше иметь возможность быстро прибить всякого врага, чем потом покупать себе новые жизни

И последний совет - первым делом возьмите себе в привычку постоянно пользоваться щитом (кнопка X). Он спасает от любого оружия. И, если вам довелось оказаться меж двух огней, старайтесь как можно быстрее одного из них ликвидировать [DP16]



Scanned Angel82

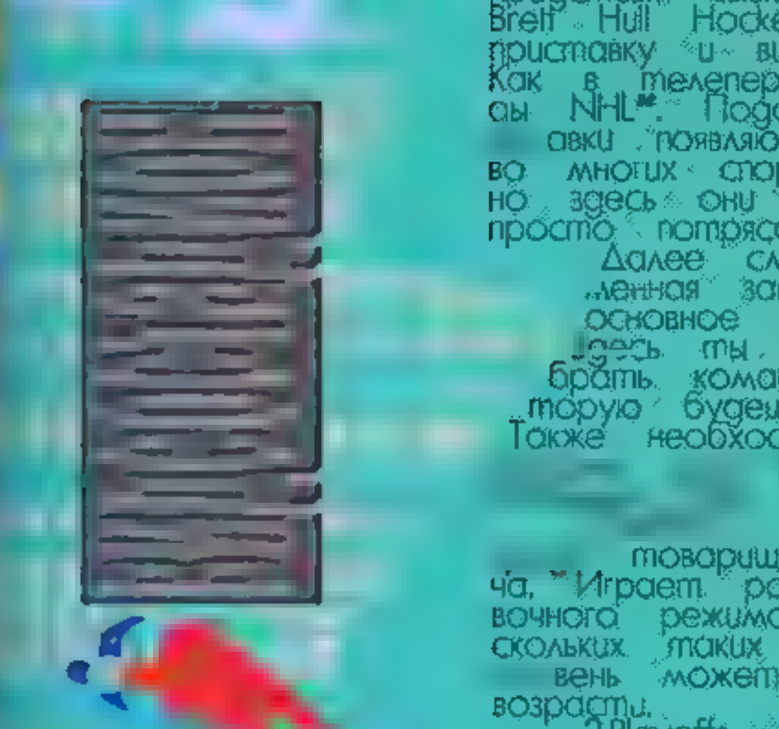
ЗНАЙТЕ, КАКИМ ОН ПАРНЕМ БЫЛ

Он, вероятно, был
ногами; его отец,
знаменитым
Уверен
на сто процентов, что
мы слышал когда нибудь
имя Бобби Халл!). Его
жонни, была про-
льная фигуристкой.
пять детей в семье Халл.
Он увидел свет летом
1964 года.
Под надзором своей
катания на льду Чикагского
росший Халл на-
за Elmhust
в молодежной хок-
лиге. Почти весь
год он тренировался
на спортивной арене в
Виннипеге (Онтарио, Канада).
Затем Бретт играл в не-
скольких студенческих ко-
мандах.
Его дебют
в NHL состоялся
в 1986 году, в
финальных играх
Кубка Стенли,
когда его завер-
бовали в Calgary
ames. Видимо
и "показался"
менеджерам St.
Louis Blues, так
его сразу же переку-
пили. Именно в этой
команде Бретт стал на-
стоящей звездой. Его NHL-
карьера насчитывает множе-
ство почетных призов,
...б, заброшенн
противников,
он парнем был...
Именно с таким име-
нитым спортсменом тебе
предстоит выйти на лед в
Brett Hull Hockey. Включаешь
приставку и видишь...кино!
Как в телепередаче "Звез-
ды NHL". Подобные видео-
авки появляются сейчас
во многих спортивных играх,
но здесь они выполнены
просто потрясающе.
Далее следует фир-
менная заставка и
основное меню игры.
Здесь ты можешь вы-
брать команду за ко-
торую будешь играть.
Также необходимо указ

товарищеского мат-
ча. Играет роль трениро-
вочного режима. После не-
скольких таких игр твой
вень может значительно
возрасти.
2.Playoffs – прежде
чем лезть сюда, поиграй-ка
сперва в пункт номер 1
(совет!).
инальные игры (от 3- сред

x до 7 игр). Система
такова: одна встреча
"дома", одна в "гос
тях". По результатам
двух игр выявляется
бедитель. Если это не
ты, то "гуд бай"
лига чемпионов. Игру
нада начинать сначала
eason – пол-
ный сезон. Здесь есть
шанс сыграть 84 игры
подряд (сколько же
времени играть то
нада!!). Для любителей
сер
"...
противник
а также изменить
спортивный
коллектив
ется по
следую-
щим
раме
рам:

раметры легко
меняются, но при
улучшении одного при-
носится в жертву



Scanned Angel82

мдвных игр.

Точка обзора (камера) двигается вдоль игровой площадки вместе с перемещениями шайбы. Игроки прорисованы до мельчайших деталей.

Но это все не главное. Основной прикол каждого матча в том, что он сопровождается комментариями. И слышны не фразы типа "Бум шакалака!" или "Попал". Стоит закрыть глаза, создается полное ощущение, будто слышишь звуки реальной хоккейной баталии. Комментатор из своей будки буквально брызжет слюнями. "Пятый номер отдает нас двенадцатому, тот делает быстрый проход бросок! Шайба в воротах!" Ну прямо Озеров, честное слово!

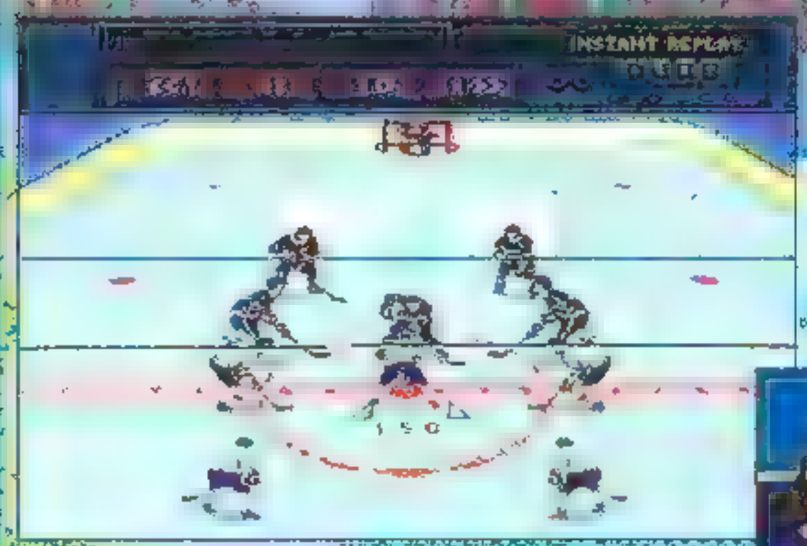
Звуковые эффекты тоже не подкачали. Шайба грохает о борта площадки как положено. Если попадает в штангу слышишь "Дзынь", в сопернике раздается тяжелый вздох (как будто с усталой лошади сняли седло). На взбрасываниях невидимый музыкант прогрывает незамысловатые композиции. Все как на настоящем матче Национальной Хоккейной Лиги. Трибуны ревут оглушительно!

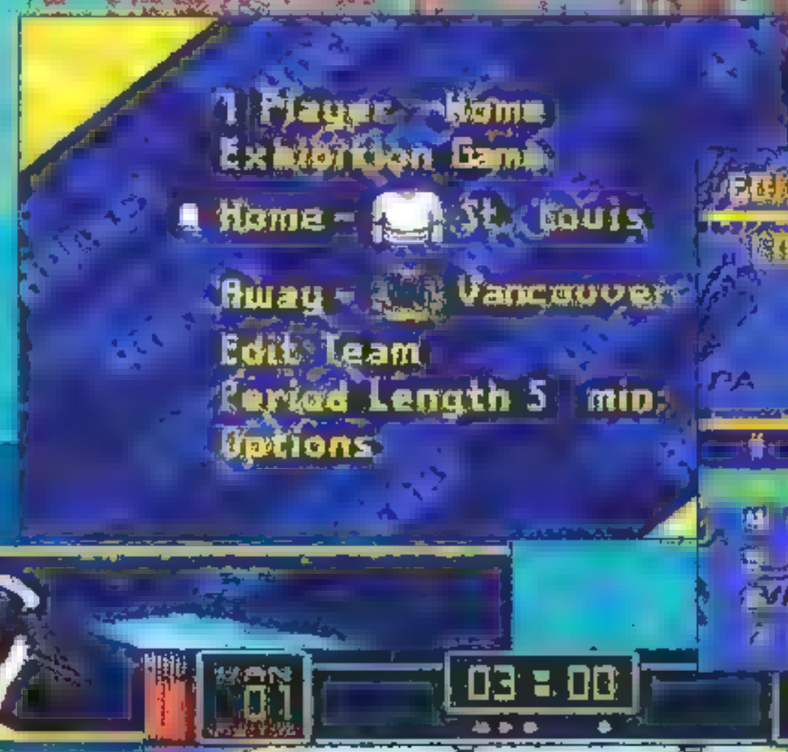
Впрочем, трибуны-то ревут, а на них никого не видно. Что неприятно удивило меня, так это полное отсутствие нарисованных зрителей. Вокруг площадки просто никого нет.

То ли отточенная графика и начальный синематограф "сожрали" зрителей, то ли художники и программисты по каким-то своим причинам оставили трибуны пустыми (трибун, кстати, тоже не видно).

Но это пожалуй единственный крупный недостаток Brett Hull Hockey. (Если не считать, что в последнее время появилось множество более совершенных хоккейных игр NHL-95, NHL 96.)

А в целом, отличная спортивная игра. Поклонники "ледовых побоищ" и заброшенных шайб, несомненно найдут для себя много интересного. Да и с Бреттом Халлом не худо было бы стать "на дружеской ноге"! [AM50]





Scanned Angel82

Super Nintendo

1. BAT-MAN FOR-EVER

десять слонов

ХИТ-ПАРАД

от Dendy

2. DON-KEY KONG COUN-TRY

3. MOR-TAL KOM-BAT 3

4. KILLER INSTINCT

5. ALADDIN

6. EARTH-WORM JIM

7. BATMAN RETURN

8. DOOM

9. MORTAL KOMBAT 2

10. TRUE LIES

Scanned Angel82

Axelay

Бесконечные жизни.

Во время игры нажми Start - "пауза". Затем выйди из режима "пауза" и снова поставь ее.

Выбор уровня.

Теперь набери следующий код: Select, Вверх, Вниз, Влево, Вправо, Y, B, A, X. Сними игру с "паузы".

Пропуск уровня.

Выбор уровня.

Поставить на любом уровне "паузу". Затем набрать код: шифт L, Y, шифт L, Вниз и шифт L плюс Select несколько раз Вверх, Вниз, одновременно.

Вверх, Вниз и т.д.

The Lost Vikings

В то время как игра стоит на "паузе" нажать и задержать одновременно кнопки X, Y, A, B.

Beauty And The Beast

На экране, когда появляется надпись "Press Start" нажать шифт L, Вниз и шифт L плюс Select несколько раз Вверх, Вниз, одновременно.

Вверх, Вниз и т.д.

Секреты могут не работать на неоригинальных продуктах, в т.ч. купленых не в торговой сети Dendy

SUPER NINTENDO

Mortal Kombat 3

Секретные пункты меню.

Kool Stuff - на экране меню нажать: Вверх, Вверх, Вниз, Вниз, Влево, Вправо, A, B, A.

Kooler Stuff - на экране меню набрать код: Select, A, B, Вправо, Влево, Вниз, Вниз, Вверх.

Scott's Stuff - на экране меню нажать: X, B, A, Y, Вверх, Влево, Вниз, Вправо, Вниз.

Super Probotector

Выбор уровня.

На экране заставки нажать: Вверх, Вверх, Вниз, Вниз, Вправо, Влево, Вправо, Влево, B, A, B плюс A.

Scanned Angel82

Радуйтесь поклонники мегадрайвовского формата!

Все настоящие игроки давно пускали слюни, глядя на своих компьтерных коллег, азартно режущихся в Doom, Rise of the Triad, Heretic и тому подобные игры. (Да и поклонники Super Nintendo получили новогодний подарок в виде картриджа с оригинальным Doom). Телерь настала очередь и "сеговцев" отвязаться в чем то похожем.

Надо отметить, что Zero Tolerance появился в Москве довольно давно, стоил бешеных денег и продавался в одном - двух местах, включая базары и рынки.

Я в то время исхитрился и купил игру. Доиграл ее очень быстро, дня за два. Но, тем не менее, считал и считаю до сих пор, что полученное удовольствие не идет ни в какое сравнение с потраченными мной тогда дьявольскими деньгами. Столь длинная прелюдия говорит о том что еще недавно "Нулевой допуск" был уделом немногих богатых счастливчиков Сейчас же допущение к этой игре отнюдь не назовешь нулевым (во многом, благодаря появившимся многочисленным пиратским картриджам) .

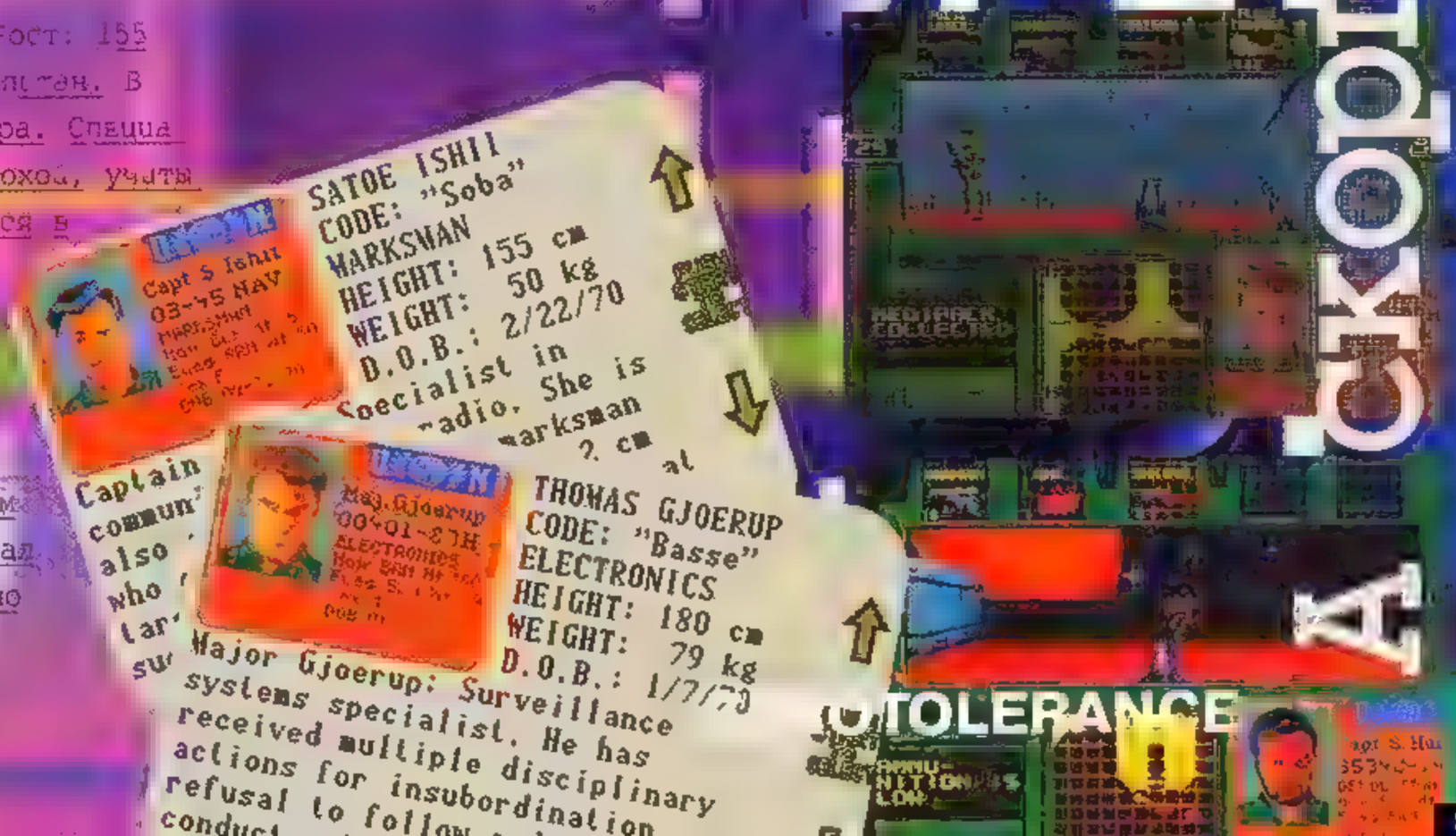
Далекое будущее. Настолько далекое, что появились огромные космические станции, нарезающие тысячи километров вокруг Земли, и колонии поселенцев на планетах в глубоком космосе. Из исчезнувших в будущем атрибутов нашей жизни можно назвать лишь "Эндрюс Ансвер" и программу "Комильфо" для новых русских. В общем, все, как всегда, в порядке, но до появления злобных пришельцев на космостанции Европа-1. Станция полностью оккупирована вражескими военными силами Кто же сможет произвести истребительный рейд по спасению околоземного орбитального имуще

Уж конечно не Пиноккио и не Микки Маус! Воспитанное в суровых условиях освоения космоса и отсутствия антипохмельных препаратов подразделение из пяти человек получает задание высадиться на Европе-1 и задать захватчикам жару.

Квинтет этих головорезов находится под юрисдикцией ООН. Каждый из команды имеет свои особенности и наклонности.

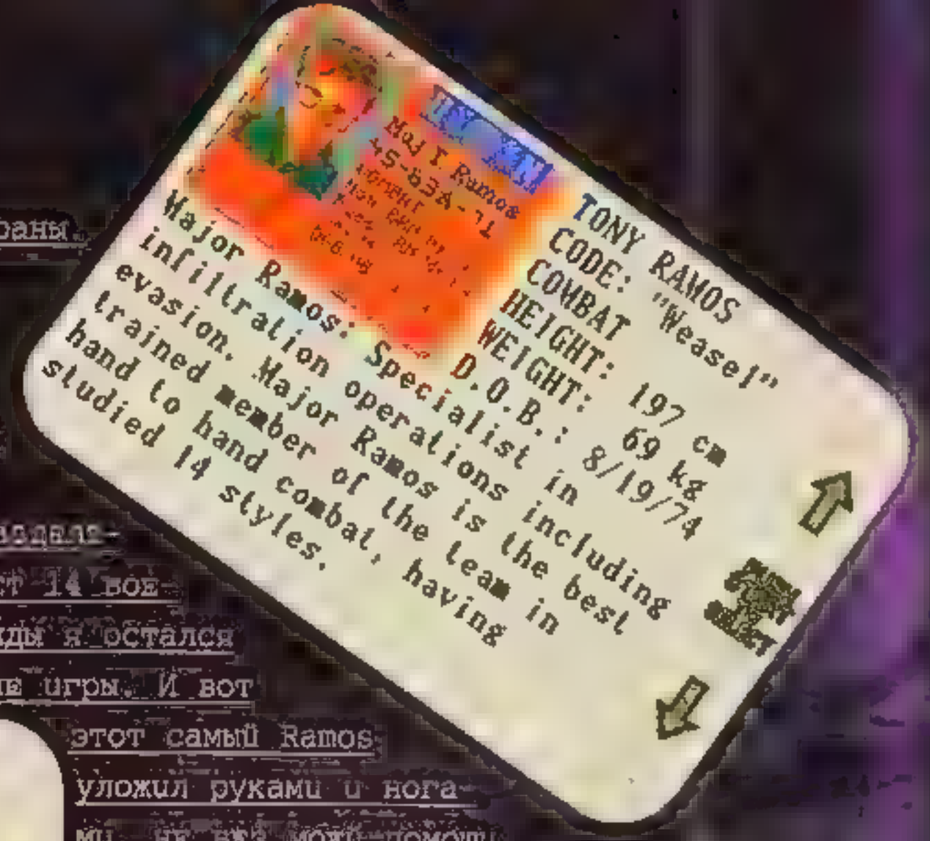
1. Satoe Ishii. Кличка: плакса. Рост: 155 см. Вес: 50 кг. Воинское звание: капитан. В группе исполняет обязанности снайпера. Специа
лист по переговорам (наверное неплохой, учитывая, что стреляет метко), разбирается в радио. Попадает в цель размером в 2 см со 100 метровой дистанции. Коро
ч, сто выстрелов - сто трупов.

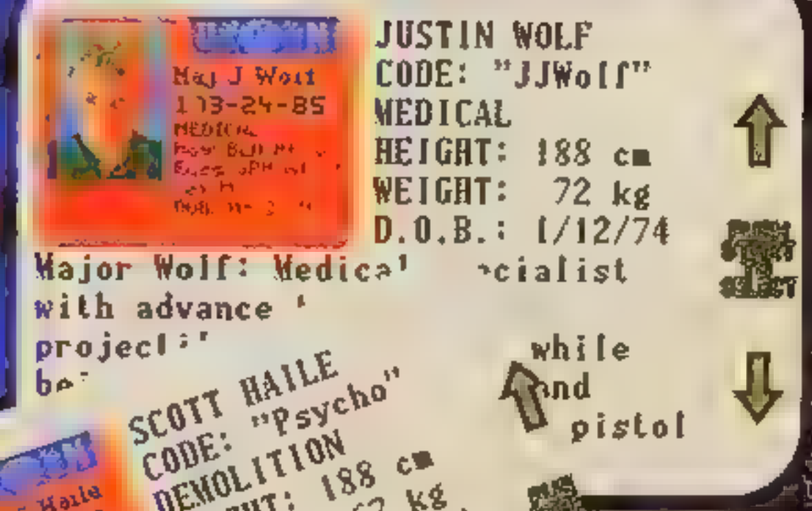
2. Tomas Gjoerup. Кличка: Бас. Рост: 180 см. Вес: 79 кг. Воинское звание: майор. Является специалистом по электронным системам. Участвовал до этой операции во многих акциях по

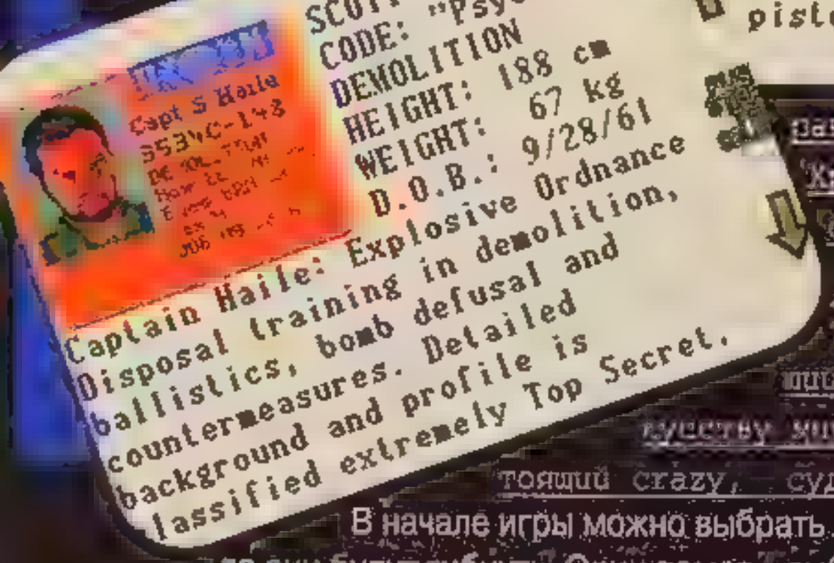


Scanned Angel82

16 бит







объезживанию устройств слежения и охраны. Настоящий "хакер".

3. Тону Ramos. Кличка: ласковый. Рост: 197 см. Вес: 69 кг. Воинское звание: майор. Специалист по диверсионным операциям в тылу противника. Этот дрыщ с длинными пальцами - пушил в подразделении по рукопашному бою. Свободно владеет 14 боевыми стилями. (А это немаловажно! Однажды я остался совсем без боеприпасов где-то в середине игры. И вот этот самый Ramos уложил руками и ногами, не без моей помощи конечно, 152-ух отвратительных уродов. Проделывать подобное другим членом команды не советую!)

4. Justin Wolf. Кличка: Джу-джица волк. Рост: 188 см. Вес: 72 кг. Воинское звание: майор. Медик группы. Специалист по оказанию помощи пострадавшим. Обладает повышенной стойкостью к ранениям и повреждениям собственного организма. Кроме этого является экспертом в пистолетной стрельбе.

5. Scott Haile. Кличка: псих. Рост: 188 см. Вес: 67 кг. Воинское звание: капитан. Ставший член спецподразделения. Ветеран. Обучен искусству минирования и подрыва вражеских сооружений. Настоящий crazy, судя по фотографии и кличке.

В начале игры можно выбрать любого из описанных выше потрошителей. По ходу дела они будут гибнуть. Один помер - выбирай следующего. Как не останется ни одного - игра закончится. Боевые действия выглядят абсолютно круто и трехмерно, благодаря плавному скроллингу и звуковым эффектам (враги рычат и умирают в стонах, оружие грохает ого-го!). Цель каждого этапа - уничтожить всех противников на уровне. Для любителей покататься на лифтах и пробежаться через этапы (не делая этого) скажу, что не прикончив всех - не получишь пароль на следующий уровень. А этапов тут прилично. Три большие миссии, включающие войнушку на Европейском небоскребе на Земле (где кроме стрельбы в здании, по тебе ведут огонь снайперы с соседних крыш) и отдаленной космической колонии. Всего около 40 уровней, напичканных монстрами и солдатами противника. Есть настолько отвратительные твари, что просто жуть. Паучки бегающие по стенам и потолку, мухоподобные люди и прочая нежить.

Расправляться с ними надо с помощью целого арсенала оружия. Есть все - от пистолета до базуки. Против больших масс противника очень эффективен автоматический пистолет (типа Узи) с лазерным прицелом. А из огнемета легче всего жечь пресловутых паучков. А как приятно, закинув в комнату гранату, затем зайти туда и обнаружить вместо готовых к бою врагов какие-то ошметки, сползающие по стенам на пол. Жаль, что коммандос может нести на себе всего 5 видов оружия и приспособлений! Это, пожалуй, единственная недоработка в игре. Кроме вооружений в лабиринтах игры можно подобрать аптечки для поправки здоровья, прибор ночного видения, сканирующее устройство для обнаружения живых организмов, бронежилет, огнетушитель, огнеупорный костюм. Последние два просто необходимы при попадании в зону пожаров (ох, не курите ребята в небоскребах!).

Приятно, что в отличие от подобных игр, оставшись без оружия можно драться не только руками. В ход идут ноги, обутые в кирзовые сапоги образца 1943 года. Причем правильно проведенный "хук" или "кик" начисто вышибает последние вражеские мозги. Также радует возможность прострелить компьютер или телек, стоящий на книжной полке, да и стены по ходу боя покрываются пулевыми отверстиями.

Советов только пара. Почаще смотри на карту (кнопка Start). Индивидуально подбирай оружие для уничтожения каждого вида противников. (В ближнем бою, например, хорош shotgun, а цепляет надо мочить из лазерной винтовки). Да, и еще, если наступишь на поставленную тобой же бомбу с часовым механизмом - подорвешься.

Необходимо также упомянуть о том, что на каждой миссии встречаются секретные этажи. Попасть на них можно, лишь детально изучив карту нескольких уровней и движение лифтов. Если не попасть на секретный уровень, то выдача паролей также станет невозможным, а значит, потеряв

Есть настолько отвратительные твари, что просто жуть.

Scanned Angel82

всех своих солдат, придется начинать игру сначала.

Командиры захватнической армии, встречающиеся в финале каждого из заданий ничем особенным не примечательны. Первый легко убивается с приличной дистанции даже при отсутствии у тебя крутого "гана". От второго надо бегать по огромному помещению со множеством дверей и расстреливать его из самого тяжелого вооружения, которое имеется в наличии. Третий, пожалуй, единственный, кто меня удивил. Больших размеров скорпионище. Расстреляв его издалека и увидев, что он рухнул на пол словно подкошенный, я побежал к нему, чтобы взглянуть в глаза умирающему. Но не тут то было! Не успел я сделать и двух шагов, как эта гадина вскочила на ноги! Прикинулся предатель! Приятный сюрприз, если учесть, что в моих пороховницах еще был порох. После короткой перестрелки чудовище затихло навечно, а я увидел финальные кадры игры.

После короткой перестрелки чудовище затихло навечно

Вот вкратце все, что я хотел рассказать об этой замечательной игрушке. Zero Tolerance, несомненно, нельзя пропустить. Она развивает реакцию, способность мыслить и не совершать ошибок, которые могут стоить здоровья. В наших тяжелых российских условиях это неплохая подготовка, если не к службе в армии, то к повседневной жизни точно! **[AM51]**

Scanned Angel82

Skeleton Krew

Бездонны глубины Вселенной. Сколько еще неизведанных тайн и загадок таят они! Человечество издавна стремилось в космос, надеясь найти там братьев по разуму. Самые умные, правда, иногда задумывались, а что же сулит такая встреча?

Судя по компьютерным играм, мало хорошего. С тех пор, как появились игры на видеоприставках и PC, земляне постоянно "окучиваются" злобными гуманоидами. Разбойливые нашествия следуют чередой. Сотни раз [illegible] погибла в войне с захватчиками и вновь возрождалась из пепла. Кошмар да и только!

И слава богу, что в Skeleton Krew инопланетные уроды истребляют друг друга, а о Земле, видимо, и не подозревают! События происходят в глубоком космосе. Крепкая команда андроидов послана навести порядок на одной из планет местной солнечной системки. Там, надо сказать, царит полный бардак и разложение общества аборигенов. Каждый схватил по пушке и норовит изрешетить соседа по койке. Не обошлось видно и без наркотиков. Да и местность располагающая, кругом - сплошное уродство. Преступников - как грязи!

Однако и андроиды не лыком шиты и готовы сделать из любого неформала решето. Беда в том что для игры можно выбрать лишь одного из трех персонажей (если играешь с другом, можно двух). Все трое заслуживают подробного описания.

Exo
Дата изготовления: 2031 год
Рост: 184 см
Вес: 108 кг
Вооружение: [illegible]енный лазер
Член команд[illegible]
Spine - середня[illegible]о всем параметрам. Од[illegible]ольно шустр, что час[illegible]спасает ему жизнь.

Rib
Дата изготовления: 20[illegible] год
Рост: 180 см
Вес: 62 кг
Вооружение: Трибласт[illegible]шер (как переводится, н[illegible]знаю, но стреляет круто).
Член партии, то есть команды с 2058 года.

Joint
Дата изготовления: 2034 год
Рост: 185 см
Вес: 228 кг
Вооружение: Бластер
Член команды с 2059 года
Joint - самый мощный из подразделения. Очень эффективен в перестрелках и имеет мощную броню.

[illegible]ан
[illegible]роидная женщина. Она [illegible]щищена столь сильной бронней, как ее [illegible]друганы, но зато очень быстро бега[illegible]ет.

Scanned Angel82

Категория:
боевик
MEGA
DRIVE
Фирма:
Gore
SKELETON KREW
DIFFIKULTY
KONTROL
PLAYER 1
PLAYER 2
BGM
SFX
ENTERING FLOOR 4
ELEVATOR SHAFT
SYSTEM
EARTH
Rib
SKELETON
35
Scanned Angel82

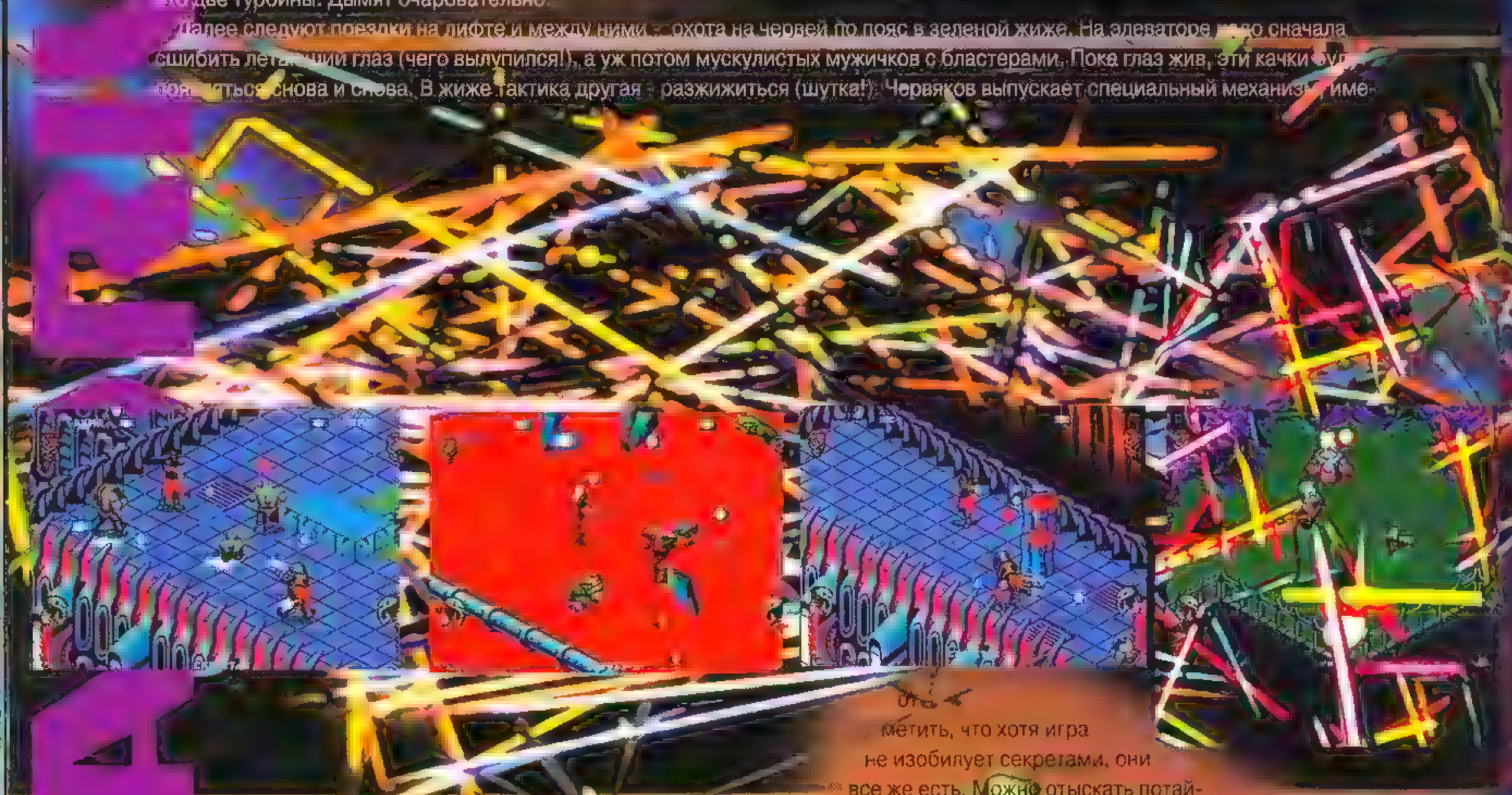
го бит

...е сматывается (пока бамперы не сняли, не скрутили

...ованное космическое будущее начинает действо-
...уются прямо из воздуха. Кроме них на пути встречают-
...энергетические преграды, преодолеть которые можно
...ечаются кучки из металлических пластин разного цвета. Мо-
...пляры одного цвета прибавляют здоровье, потраченное в бо-
ях).

Как и в жизни, ... не сдаются сразу. Первого из них (летающий цельнометаллический агрегат) я легко отправил в последний полет. Главное в борьбе с ними - найти уязвимое местечко. У вышеописанного летающего "чайника" это две турбины. Дымят очаровательно.

Далее следуют поездки на лифте и между ними - охота на червей по пояс в зеленой жиже. На элеваторе надо сначала сшибить летающий глаз (чего вылупился!), а уж потом мускулистых мужичков с бластерами. Пока глаз жив, эти качки будут появляться снова и снова. В жиже тактика другая - разжижиться (шутка!). Червяков выпускает специальный механизм, име-



...щий форму к... Пока не
...робежишь ... ползучих гадов, он не появится снова. А
...вылезает, долби изо всех сил. Как грохнешь его
...всех оставшихся червей, снова попадешь на лифт.
Кстати, ползая по жидкости,не подходи к прекрасным глазкам, торчащим из под воды, - верная смерть. Глазки принадлежат огромной зубастой пасти, проглатывающей тебя в один миг.

...ем дальше, тем происходят все более веселые бои. Появляются блуждающие электровены, прикосновение к которым грозит смертью. Мимо них можно только пробежать, ...ождав для этого удобный момент. В общем, конечной целью каждой мини-миссии является либо уничтожение всех в пределах видимости, либо разбивание N-ного количества странного вида колб. Есть, правда, миссия на лавовой планете, где необходимо уничтожить несколько вражеских дзотов, подходы к которым прикрывают местные ви...

...метить, что хотя игра не изобилует секретами, они все же есть. Можно отыскать потайные двери, постреляв по которым откроются проходы к уже упоминавшимся цветным пластинкам.

Враги становятся более мощными и изощренными по мере продвижения к конечной цели карательной акции. Появляются вьющиеся растения, в объятьях которых любой из киборгов довольно быстро гибнет. Кстати, когда это происходит, есть несколько секунд, чтобы нажать на Start и продолжить игру. В это время местоположение покойного обозначается черепом и костями в кружочке. В таком виде за эти несколько секунд можно проскочить приличное расстояние не опасаясь за здоровье. Самое трудное в игре научиться задавать направление стрельбы героев. С управлением, конечно, создатели игры немного перемудрили. Но при некоторой практике проблемы этого рода отступают перед выживанием в мире жестокости и кибернетических монстров.

Я, если честно, выиграл Skeleton Krew часа за два. Правда, при игре вдвоем с дружбаном Лехой. Так что для заядлого игрока эта игрушка не будет крепким орешком. Не забывай только, что кнопкой A переключается оружие, и можно кроме стандартного "карамультука" пострелять бомбами (без этого некоторых врагов не отправить в мир иной). А для любителей добротных боевиков и фантастических сюжетов "Крепкая команда" может стать хорошей разрядкой!

[AM52]

Scanned Angel82

Поколения затеряны настолько что найти их можно лишь с большим трудом. Вообще какой-то особенной предыстории у игры нет Просто очередной герой-одиночка отправляется в дальний поход. На начальной заставке игры этот новоиспеченный защитник униженных и оскорбленных предстает стоящим в некой фантастической колбе, более всего напоминающий телепортер Здесь же кстати, есть шанс попасть в меню Options, где можно поменять сложность игры, прослушать музыку или ввести пароль (если он, конечно, уже получен). Далее следует небольшой мультик (нет не жди крутых cinema, как во Flashback), где в верхней части экрана периодически сменяются довольно обширные объемы текста Читать их не обязательно да и не особо интересно (даже если знаешь английский) так что жми на Start.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЙ ВЕРЕВКЕ ПОСВЯЩАЕТСЯ

На первом уровне тебя встретят джунгли По первому впечатлению игрушка больше всего похожа на известную серию X-Men и X-Men-2 Clone Wars. Понятно что и центральный персонаж "Затерянных поколений" очень похож на компьютерных мутантов из этих игр Но только похож В целом, он более кибернетичен и технологичен.

Начну по порядку Если во время игры задержать Start, то появляется меню устройств и оружия, имеющихся в наличии. В начале игры это лишь бластер, стреляющий зарядами энергии синего цвета. В дальнейшем список доступного вооружения увеличится и в этом меню можно выбрать соответствующую пиктограммку для его смены

В процессе передвижения по уровню, нужно находить немалое количество секретов и избегать множества опасностей. Синий бластер позволяет не только сбивать различных летающих гадов, но и забираться в труднодоступные места Подойди под ветку на которую хочешь вскарабкаться, нажми Вверх на кресте управления и затем кнопку выстрела, (не отпуская ее) Толстый лазерный луч обовьет ветку и подсадит на нее героя В некоторых местах обратная ситуация проход находится очень низко и пролезть в него может разве что собака В этом случае, надо присесть и кубарем прокатиться до вь хода из этого тоннельчика Главное в этом случае - не задеть искрящие проводки, которые ощутимо долбают током.

Mega Drive

Категория: приключения

ЗАТЕРЯННЫЕ ПОКОЛЕНИЯ
GENERATIONS LOST

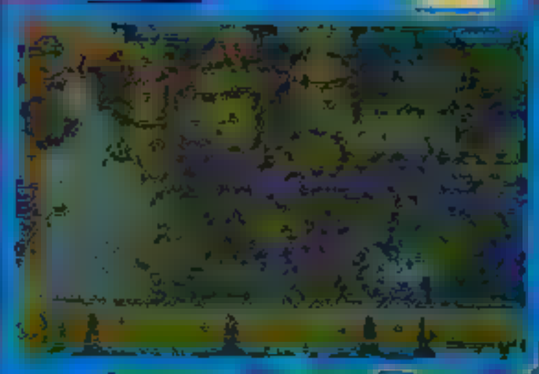
Фирма Time Warner

Кол-во игроков: 1

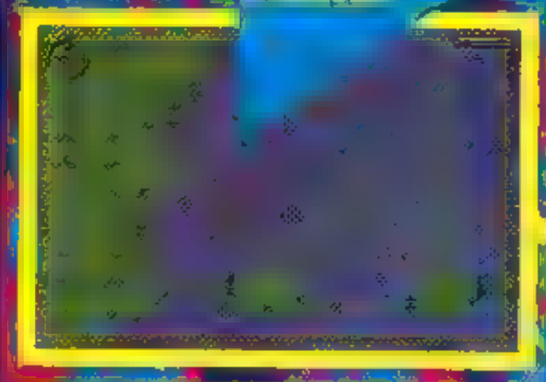
Немногие электроискры встречаются и на некоторых ветках. Прикосновение к ним ведет к тому же результату, минус небольшое количество здоровья. Пройдя немного вперед, натыкаешься на водную преграду. Водичка очень радиоактивна и плавать в ней не советую. Перепрыгни через это препятствие по кочкам. Кстати, подобные преграды можно преодолеть с помощью специальной энергетической веревки. Ей можно зацепиться за ветки и перелететь через препятствие в стиле Тарзана. Для этого надо два раза нажать кнопку прыжка

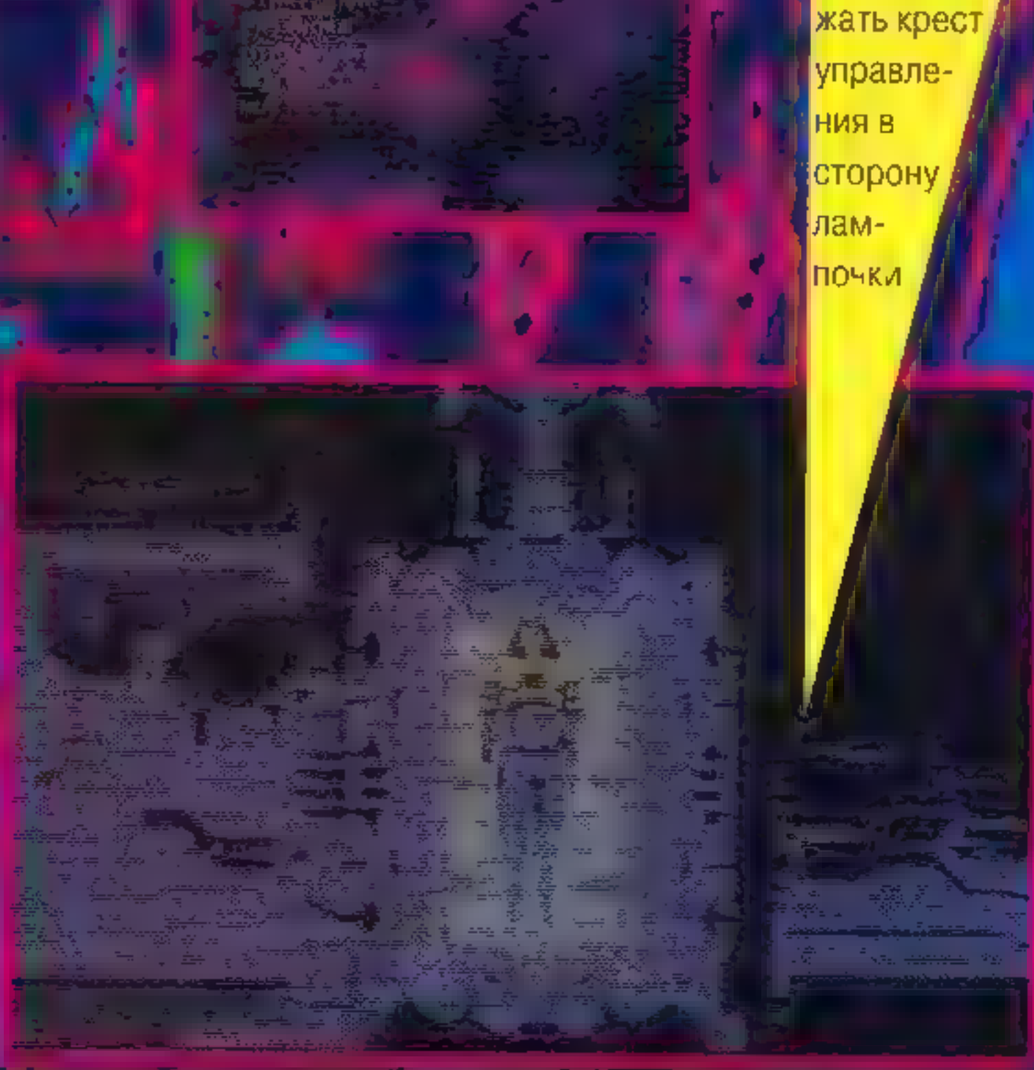
Scanned Angel82

6 бИ



На всех уровнях встречаются странные металлические агрегаты. Они, по сути, являются сейфами для хранения полезных предметов. Находятся они, как правило, не по ходу движения в укромных местах. К каждому сейфу имеется запирающее устройство, стоящее отдельно. Надо подойти к нему и нажать кнопку. Замочек откроет сейф и вы возьмете оружие, жизнь или что-то полезное. Также на этапах попадаются висящие в воздухе специальные платформы. Они бывают двух видов. Первая пополняет жизненную энергию до конца. Вторая дает бластер, стреляющий лазером красного цвета. В отличии от оружия синего цвета, новое позволяет цепляться за куда более высокие ветки и даже за потолок.



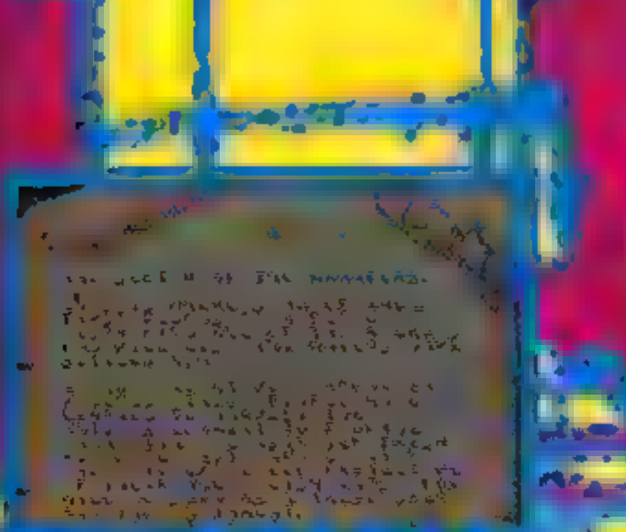


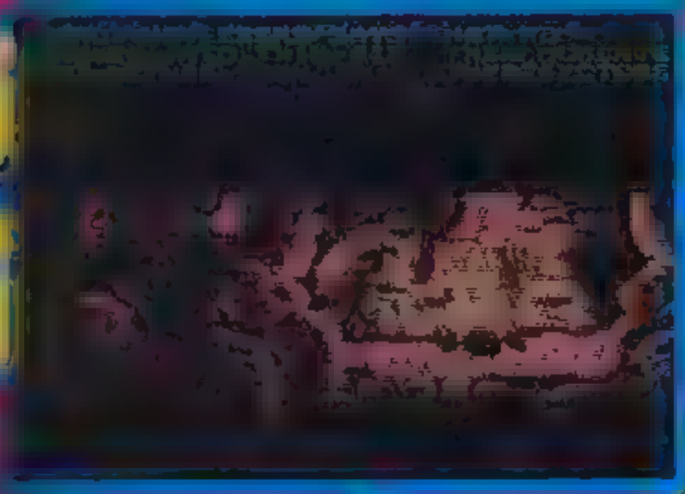
О чем надо упомянуть обязательно, так это о дверях. Чтобы через них пройти требуется решить ряд задач на ловкость и сообразительность. Первая из таких дверок встречается уже на третьем этапе. Догадаться, что нужно делать, с ходу трудно, поэтому приведу несколько подсказок. На экране появится некая схема.

Справа и слева от нее расположены лампочки, периодически меняющие цвет с красного на синий. Рядом с каждой из лампочек обозначены кнопки джойстика. Цель - успеть нажать соответствующую кнопку, когда лампочка загорится синим светом. Если среагировать удалось, то далее необходимо нажать крест управления в сторону лампочки.

Scanned Angel82

В нее воткнется специальный штырек. Когда все лампочки будут подобным образом заглушены, схема начнет работать. В результате этого процесса тебе выдается один из четырех ключей, нужных для отпирания двери. Остальные три ключа получаются подобным образом. Главное в этом испытании, как я уже говорил, ловкость рук и никакого мошенничества.





Generations Lost по моему мнению не является выдающимся явлением в формате Mega Drive. Стандартная платформенная игра, позволяющая побродить вволю по фантастическому миру и изредка пострелять по движущимся мишеням. Разнообразят игру лишь описанные выше тренировки на гибкость пальцев. Жаль, однако, что они не логического плана. Тот кто ждет от картриджа захватывающего действия, будет несколько разочарован медленным поступательным течением игры. Звуки также навивают кибернетическую грусть.

Из достоинств можно отметить детально проработанную графику и практическую невозможность пройти игру до конца из-за обилия уровней. Исходя из вышенаписанного, фанатов эта игра особо не заинтересует. Однако "Затерянные поколения" можно доиграть хотя бы из спортивного интереса, чтобы присовокупить ее к пухлому списку пройденных игр. [AM53]

Scanned Angel82

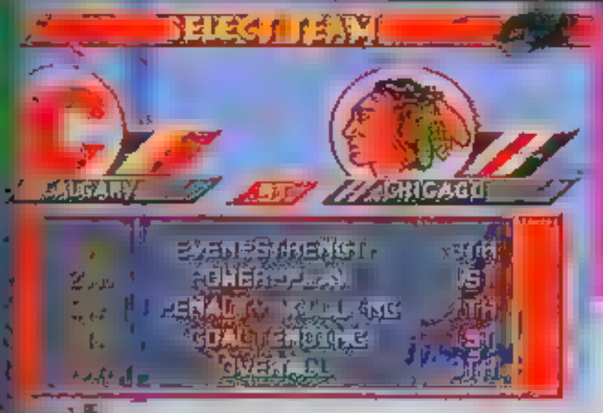
16 бит

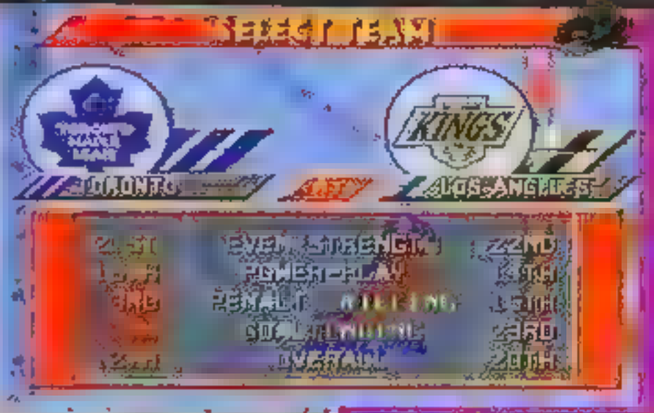
ТОЛЬКО NHL ОТ ELECT-RONIC ARTS

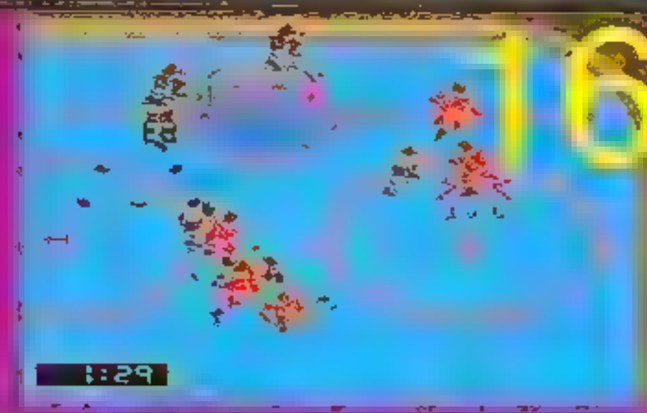
шинах, сейчас эти ледники распространяются с молниеносной быстротой. Куски льда размером 200' x 85' сформировались на юге - Тампа Бэй, Анахайм и Даллас охвачены ледовой эпидемией. Виной тому - хоккей с шайбой.

Можно ли, к примеру, устроить чемпионат по хоккею в июле? Все, кто знаком с картриджами NHL '93, '94 и '95 от EA SPORTS не задумываясь, ответят: "Да!!!". А после этого обменяют свои коньки и клюшки на компьютеры и джойстики ради самой горячей хоккейной новинки.

Scanned Angel82







16 би

Краткая справка для новичков

NHL от EA Sports - это лучшая серия хоккейных имитаторов в истории видеоигр. В основе вид хоккейной коробки сверху. Изюминка - максимальное приближение игры к настоящим хоккейным баталиям: реальные команды, состоящие из реальных игроков, смена звеньев, удаления, усталость хоккеистов, полная статистика матча и т.д. и т.п.

Сильный холод обдает лицо, как только ты ступаешь на каток. Гул трибун оглушает. Это профессиональный хоккей на льду! Представляем лучшую (и версию хоккея, когда-либо созданную на 16-битных приставках. Это наиболее точная модель сезона Национальной Хоккейной Лиги. Как обычно, можно выбрать команду и управлять ей в течение полного сезона, состоящего из 82 игр.

Чем же отличается NHL '96 от предыдущих версий? Всем! Это настоящий прорыв. Обо всем по порядку.

Первое. Абсолютно новые графика и игровая анимация. Графика улучшена на порядок. Сильнее детализировано изображение игроков, еще больший реализм движений. А скорость! Вот где проявился единственный конек Mega Drive. Игроки не катаются на коньках, они просто летают! Таких скоростей, уверяю, ты еще не видел. По сравнению с NHL '96 игроки в предыдущих версиях напоминают сонных мух, объевшихся хлебных крошек и вдобавок пришибленных газетой.

Второе. То, ради чего весь сыр-бор. Голы! В предыдущих версиях был практически один способ забить гол. В 93-м хоккей - это мощный бросок от синей линии. В 94-м - пас и сразу удар по воротам. В 95 - пас с ударом по воротам или выход один на один. В 96-м существует множество способов забить шайбу: пас с ударом по воротам, с игры, сильный удар от синей линии и идти на добивание, шайбу можно просто перебросить через вратаря: шайба может залететь в ворота от конька игрока или подставленной клюшки.

Третье. Максимальное разнообразие хоккейных приемов. В этом году добавились: One Timer Pass, Give-and-Go, Spin-o-Rama (см. таблицу). С ними играть гораздо интереснее.

Четвертое. Ликуйте, фанаты NHL'93! Вернулись драки между особо ретивыми игроками. Хоккеисты прекращают гоняться за маленьким черным куском резины, встают в боевую позицию. У тебя появляется отличный шанс выпустить пар, выбив врагину-нападающего, который так красиво вкатил гол. Для этого надо нажать B - хоккеисты кидают клюшки, сбрасывают перчатки - начинается поединок. Удар в голову - A, в корпус - B, схватить за свитер - C, блок - назад.

Пятое. Сохранилась целая куча дополнительных возможностей: обмен игроков между командами, создание для лиги новых игроков. Все обмены, как и в настоящем хоккее, должны быть подтверждены главным тренером - позволит ли он заменить Буре на Лемье?

NHL'96, как водится, содержит свежие рейтинги, основанные на настоящем сезоне 1995 года.

Увеличенное количество уровней позволяет поиграть в картридж намного дольше. Твой путь лежит через Rookie (новичок) к Pro (профи) и All Star (все звезды).

Крутые видеоспортсмены всегда стремятся к максимальному реализму, включая офсайды и удаления. В последнем случае хоккеист с досады стучит клюшкой о борт и залезает на скамейку. Дверь захлопывается со скрипом и стуком, лязгая похлеще гильотины. За что же игрока могут удалить с поля на скамейку штрафников?

Charging (2 минуты)	**Агрессивная игра** Толчок в корпус после двух шагов в направлении соперника
Cross Check (2 минуты)	**Перекрестная задержка** Толчок соперника клюшкой, обе руки на клюшке, клюшка не касается льда
Elbowing (2 минуты)	Толчок локтями
Fighting (5 минут)	Драка с соперником, в начале которой игроки сбрасывают перчатки-краги
High Sticking (2 минуты)	Игра высокоподнятой клюшкой.
Holding (2 минуты)	Задержка соперника руками
Hooking (2 минуты)	Задержка соперника лезвием от конька
Interference (2 минуты)	Атака на вратаря, владеющего шайбой
Roughing (2 минуты)	Особенно жесткие толчки соперника
Slashing (2 минуты)	Удар соперника клюшкой
Tripping (2 минуты)	Сбивание соперника с ног клюшкой, ногой, рукой или локтем

За особенно грубое нарушение штрафное время мож... быть удвоено. Как правило, э... случается, ко... гда пост... давший на... мож... пр... о... ка...

Scanned Angel82

16 бит

Неотъемлемым атрибутом для крутых игроков является ручная смена звеньев. Для этого перед вбрасыванием нужно нажать A, B или C, выбирая одно изтрех звеньев.Заменить составы во время игры можно, зажав на секунду A, далее по тексту. Показатель энергии в процессе уставания звена меняет цвет от синего, через голубой и оранжевый до красного. Кого лучше выпустить на площадку: рвущихся в бой полных сил новичков или подуставшую первую тройку, а может быть собрать из всех звеньев по звезде и выпустить на поле супертройку. Решать тебе!

ВБРАСЫВАНИЕ

Выбрать игрока для паса	Держать D-Pad в направлении игрока
Захват шайбы	Нажать B, когда шайба приземлится на лед

НАПАДЕНИЕ

Вбросить шайбу в зону противника	Нажать A
Пас	B + D-Pad
Пас с атакой всей команды	B, а затем A
Пас в одно касание	B, а затем A + D-Pad
Кистевой бросок	Нажать C
Сильный удар с размаху	Зажать C
Пас с ударом по воротам в одно касание	B, а затем C + D-Pad
Обыгрывание соперников в движении	D-Pad + Start

УПРАВЛЕНИЕ ВРАТАРЕМ Ручное управление

Включить ручное управление	Держать B
Отбить шайбу, упав на лед	A + D-Pad
Отнять шайбу, подножка	B рядом с шайбой
Поймать в ловушку	C
Обманный замах клюшкой	Нажать A
Оставить шайбу	A + D-Pad в сторону своих ворот

ЗАЩИТА

Задержать соперника	A
Упасть на лед для блок-шота	Быстро дважды нажать A
Переключить контроль на игрока, ближайшего к шайбе	B
Отнять шайбу, подножка	B (рядом с шайбой)
Ускорение, толчок соперника	C

Управление шайбой

Выбросить шайбу из зоны	A + D-Pad
Пас или бросок вдоль борта	B+ D-Pad
Накрыть шайбу для вбрасывания	Отпустить все кнопки и D-Pad

Как говорится, наше дело - рассказать

Scanned Angel82

Skeleton Krew

Пропуск уровня.

Поставить игру на "паузу". Затем ввести: С, Вверх, Влево, Влево, В, А, Вправо, Вниз, С, Влево, Вверх, В - увидишь вспышку на экране. Теперь удерживая кнопку А, можно крестом управления менять уровень.

Mortal Kombat 3

Секретный пункт меню

на экране главного меню набрать комбинацию: А, С, Вверх, В, Вверх, В, А, Вниз.

Секреты могут не работать на неоригинальных продуктах, а тч купленных не в торговой сети Dendy

MEGA DRIVE

SPOILERS

СЕКРЕТЫ...

MEGA DRIVE

Cosmic Spasehead

Полный просмотр игры.

Red Zone

На экране заставки (после выбора английского языка) нажать: A, B, C, A, B, C, B, Start.

Пароли уровней.

ABACBCBCACC

AACBCACCACC

ACBCBCCBBCC

Выбор уровня. BAAABBCAAAA

Radical Rex

На втором экране заставки набрать код: А,С, Вниз, Вправо, Вверх, В.

ABBABCAACAC

MEGA DRIVE

Scanned Angel82

Дилерские условия

Почему?

Видеоигры будут покупать всегда.

Фирма Dendy - лидер отечественного рынка видеоигр.

У нас самые низкие оптовые цены, самые выгодные партнерские условия.

Наилучший сервис, богатый ассортимент.

Приглашаем Вас к сотрудничеству в качестве оптовых покупателей, дилеров и франчайзиатов!

Хотите вложить деньги в перспективный бизнес?

Обращайтесь в Dendy!

Оптовые поставки

Минимальная партия: от $1000

В розницу и мелким оптом приставки продаются только через магазины

Оплата:

безналичная оплата на счет поставщика или регионального дилера

допустима наличная оплата (преимуществ и скидок не дает)

самовывоз со склада в Москве или склада регионального дилера

Фирменный сервис

фирменная гарантия на все виды товаров

инструкция для всех приставок

Дилерские соглашения

Дилерами Dendy могут стать организации с высокими объемами и/или интенсивностью продаж (дилерские соглашения при первой покупке не заключаются).

Дилеры имеют следующие преимущества:

Фирменный сервис

фирменная гарантия на все виды товаров

инструкция для всех приставок, описания игр для Super Nintendo на русском языке

Торговое согласование

Направление покупателей (в том числе оптовых) из данного региона к дилеру.

Коммерческие преимущества

Максимальные скидки при любом объеме партии.

Постоянное обновление ассортимента

Рекламная поддержка

рекламные и оформительские материалы для торгового места

рекламная кампания продукции на центральном телевидении и в центральной прессе.

публикация адресов торговых точек дилеров в журнале "Dendy-Новая реальность" и в каталогах для рассылки по базе данных

предоставление рекламных видеороликов для демонстрации в магазинах и на местном ТВ

разработка и предоставление печатной и аудиорекламы.

еженедельная теле программа "Новая Реальность", ежемесячный журнал "Dendy Новая Реальность", ежеквартальные каталоги игр

Юридическое сопровождение

Защита торговой марки. Предоставление права использования торговой марки для рекламы и оформления торгового места.

Информационное обслуживание

Опережающая информация о новых моделях, играх, перспективных товарах, ассортименте Техническая информация и рекомендации по организации торговли. Ежемесячные пресс-релизы Dendy с эксклюзивной информацией.

Франчайзинг

Франчайзиатами Dendy могут стать владельцы или арендаторы торговых площадей, желающие открыть фирменный магазин Dendy. Франчайзиат остается самостоятельным владельцем предприятия и ведет бизнес под торговой маркой Dendy, имеющей хорошую репутацию на рынке. Договор о франчайзинге при первой покупке не заключается

Франчайзиат получает:

все преимущества, предусмотренные для оптовых покупателей и дилеров

использование трехлетнего опыта Dendy в продаже видеоигр

полное использование торговой марки

Франчайзиат может получить поддержку

Льготы по оплате товара

Обучение и стажировка сотрудников

Помощь в оформлении фирменного магазина/отдела Dendy

Включение франчайзиатов в качестве фирменных магазинов/отделов Dendy в рекламные объявления, информацию, рассылаемую зарегистрированным пользователям, журнал "Dendy-Новая реальность" и другие рекламные материалы

Scanned Angel82

ИГРЫ

Sega

SUPER NINTENDO™

Элитная 16-битная приставка. 16-битные основной, видео и звуковой процессоры, 32 тыс. цветов, полноценный стереозвук, сопроцессор для трехмерных объектов, имеется возможность подключения по низкой и высокой частоте. В комплекте: блок питания, джойстик, RF-unit с набором шнуров. Система PAL (поставляется также NTSC-версия). Гарантия 6 месяцев. Производство: Япония.

GAME BOY™

Карманная игровая система на сменных картриджах. Независим от сети и телевизора: 4 батарейки в комлпекте. Экран на жидких кристаллах, регуляторы контрастности изображения и громкости звука. Стереозвук. Гарантия - 6 месяцев.

DENDY JUNIOR

Современная 8-битная приставка, облегченная модель для детей. Отличается простотой и неприхотливостью в работе. Самая популярная приставка последнего времени. В комплекте шнуры и блок питания, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.

DENDY CLASSIC

Классическая семейная 8-битная приставка. Полное соответствие требованиям покупателей, высочайшая надежность и увеличенный гарантийный срок. В комплекте блок питания, шнуры, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 1 год.

SUBOR

Недорогая и надежная 8-битная приставка. В комплекте: шнуры и блок питания, два джойстика, световой пистолет, картридж. Система PAL. Гарантия - 6 месяцев.

16-битные приставки:

Pro 16 Bit, Sega Mega Drive II, Sega Genesis CDX 32-битная игровая приставка на лазерных дисках PANASONIC R.E.A.L 3DO

Широчайший ассортимент картриджей

Более 400 наименований игровых картриджей и лазерных дисков для всех платформ. Еженедельное обновление набора игр последними новинками.

Дополнения

Световые пистолеты. Скорострельные автоматы с "отдачей". Турбо-джойстики, инфракрасные дистанционные джойстики.

Scanned Angel82

Наш журнал теперь можно получать

ПО ПОЧТЕ!

К нам в редакцию приходит множество писем от поклонников Новой Реальности. В них немало просьб и жалоб на то, что фэны не могут у себя в родном городе или поселке приобрести свежий (или хотя бы какой-нибудь!) номер журнала "Dendy - Новая Реальность".

Такие случаи вполне реальны и происходят в основном из-за повышенного спроса на журнал, а также из за удаленности места жительства от фирменных магазинов Dendy и дилерских точек.

Спешим оврадовать любителей видеоигр.

Теперь "Dendy - Новая Реальность" можно получить по почте.

Что для этого нужно?

Заполните бланк перевода, приведенный ниже, и перешлите

12 тысяч рублей за один экземпляр журнала

по адресу, указанному в образце.

Журналы высылаются только в адреса России.

В течение недели с момента получения нами перевода мы обязуемся выслать в ваш адрес новой номер заказанного журнала.

Образец заполнения перевода.

Переводы бывают:

а) почтовые (идут от 3-х до 10 дней) - услуги почты дешевле,

в) телеграфные (идут 1-2 дня) - услуги почты дороже.

Для оформления заказа необходимо:

Точно (как в образце!) и разборчиво заполнить бланк перевода: правильно указав свой адрес (с почтовым индексом)

в разделе для письменного сообщения указать №№ журналов и количество экземпляров, оплачиваемых вами.

Фирма Dendy не несет ответственность за:

сроки доставки журналов, т.к. не может влиять на работу почты

недоставку журнала, вызванную:

- неправильным или неточным указанием вашего адреса
- отсутствием сведений в письменном сообщении о № и количестве журналов
- неточным указанием нашего адреса.

Справки по дате отправки журнала в ваш адрес можно получить по справочному телефону фирмы Dendy, в рабочие дни (с 10.00 до 18.30 по московскому времени). Вы облегчите работу оператора, если сообщите фамилию, город и дату отправки своего перевода.

Жителям Москвы рекомендуем покупать наш журнал в ближайших фирменных магазинах и отделах Dendy!

Сегодня принимаются к заказу №19-21 нашего журнала.

ИСПРАВЛЕНИЯ НЕ ДОПУСКАЮТСЯ

Отправителю рекомендуется отмечать доставку денег на дом адресату

Наименование предприятия связи, к—гербовая печать | Календ. шт. места подачи | № по ф. 5 | Сумма, в подпись

ПОЧТОВЫЙ ПЕРЕВОД на 12 1170 руб.

(рубли прописью, копейки цифрами)

Куда до востребования Москва (почтовый индекс и подробный адрес)

Кому Абакумову З.Ю.

От кого Ваша Фамилия, И, О

Адрес Ваш Адрес (почтовый индекс и подробный адрес)

Обведенное жирной чертой заполняется отправителем

ЛИНИЯ ОТРЕЗА

Министерство связи Союза ССР

ТАЛОН к почтовому переводу

На ____ руб. ____ коп.

От кого

Адрес (почтовый индекс и подробный адрес)

Сумма

Получил «

Оплатил

Отметки (о

При получении де я предъявите п удостовера

Заполняется получателем

Предъявлен (наименование документа)

Серия № выданный «___» (дата) 19___ г.

кем (наименование учреждения, выдавшего документ)

Паспорт прописан*) (где, когда и по какому адресу)

Получатель (подпись)

*) Сведения о прописке паспорта заполняются только при получении переводов, адресованных «до востребования».

Оплатил (дата)

(подпись)

(календ. шт. места получен.)

ЛИНИЯ ОТРЕЗА

Министерств связи Союза

№ (по реестру ф. 11)

ИЗВЕЩЕ

о почтовом переводе №

На ____ руб.

Куда (почто

и подр

Кому

от

(куда явиться за

(получен отправления)

Для письменного сообщения

За № 19, 20, 21

ТЕЛЕГРАФНЫЙ ПЕРЕВОД

Зак. 1183—1000

Наименование предприятия связи, к — гербовая печать | Календ. штемпель места подачи | телеграфная

Куда Москва-170 (почтовый индекс и подробный адрес)

Кому до востребования Абакумову З.Ю.

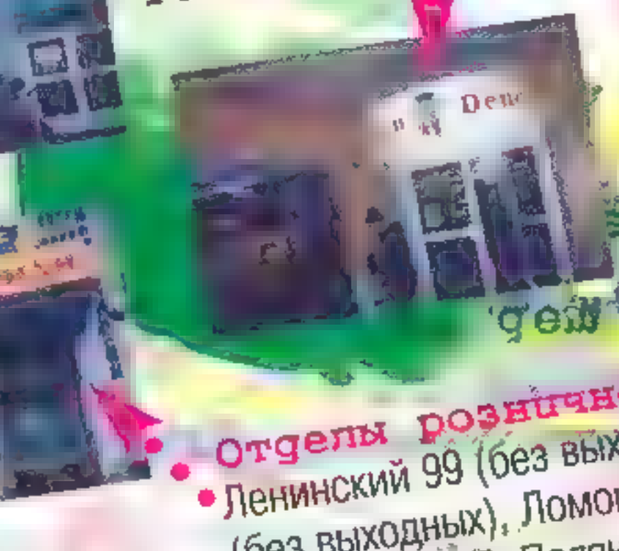
От кого Ваша Фамилия, И, О.

Адрес отправителя Ваш Адрес (почтовый индекс и подробный адрес)

За № 19, 20, 21

Scanned Angel82

Москва



Владимир
Калуга

Чебоксары

Казань
Тверь

Красноярск
Оренбург
Сургут

Ульяновск
Уфа

Фирменные магазины и отделы Dendy:

Фирменные магазины Dendy:

Красная Пресня 34,
Переход м."Театральная"-ГУМ (без выходных)
Розничная и мелкооптовая торговля
Петровка 12
Розничная торговля

Отделы розничной торговли:

Ленинский 99 (без выходных), пр.Вернадского 109 (без выходных), Ломоносовский пр-т., 11,
Тверская 15, Б. Полянка 42, Б. Каменщики 15,
Торговые Ряды, магазин Dendy
Центральный Детский Мир (второй этаж), ул. Ленина 55
Центральный Детский Мир (первый этаж), ул.Ленина 26,
Магазин"Солнышко",ул.Ленина 6/20
Детский Мир, Тверской пр-т 10,
Универмаг "Тверь", ул. Брагина 1
Детский Мир, пр-т Мира 79
ул. Советская 46 (2-ой этаж)
Детский мир, пр-т Ленина 58, ул. Профсоюзов 21
выставка "Югорские контракты",
Детский Мир (2-ой этаж), ул. Гончарова 11/2
ул. Карла Маркса 33, Торговый Центр "Башкирия"

Список главных дилеров Dendy

Город	Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки
Алматы	Буркит Фирменные магазины Mag с работают без выход-ных): Ул. Мира, 132, угол ул. Виноградова, ул. Калинина, 71, угол ул. Красина. Отделы: Торговый Дом "Зангар", пр. Абылай Хана, 62, угол ул. Жибек-Жолы, Детский Мир пр. Абылай Хана, 103, "Товары для детей" ул. Розыкбакиева, 66 Проспект Гагарина, 232, угол ул. Владимирского.
Белгород	Ирида В г.Белгород:"Птичье молоко"(ул Ленина 40), "Дом Торговли"(ул. Костюнова), "Детский Мир"(салон на 1-м этаже), ун-г"Белгород"(отдел на 3-м этаже) В г Старый Оскол: "Подарки"(мр-н Жуковка)
Белгород	КраХол "Крахол"(ул.Садовая 112), "Детский Мир"(секция на 3-м этаже), "Алин"(ул Фрунзе 68) ун-г"Белгород (отдел на 3-м этаже).
Владивосток	Эрвер "Александра [illegible]ор"(Океанский пр-т 3), Music BOX"(Партизанский пр-т 12), ТД"Владивосток [illegible]ий ГУМ" отдел на 2-м этаже(ул.Светланская 35)
Волгоград	Дабл г.Волгоград."Книголюб"(ул Мира 11), ЦУМ (Аллея Героев), "Торговый Центр"(ул.Ким), м-н N14(ул.Казахская 29), "Светлячок"(ул 64-й Армии 22), "Галантерея"(пр-т Героев Сталинграда 30), "Малыш"(ул Штеменко 34), Универсам(ул Ополченская 11а) "Книги"(ш Историчесое 164), "Книжная Лавка (Краснополянская 14), г.Волжский."Буратино"(пр-т Ленина 30), "Дом Быта"(ул Машиностроителей 29), г.Элиста ул Горького 35
Екатеринбург	Альсо "Альсо-Электроник" (ул Шаумяна 73), к/т "Салют"(ул.Толмачева 12), (ул.Культуры 3)
Екатеринбург	Тайм "Филателия"(ул Народной Воли 43а) Торговый Центр"(ул Красных Командиров 72), "Дом Книги"(ул.Антона Валека 12)
Ижевск	Канон (Отдел в фойе Театра Оперы и Балета), ЦУМ, "Подарки"(ул.Горького 164), "Электротехника в Быту", "Арсенал-Сервис"(ул.Кирова 11), "Ветеран"(ул.Сивкова 109).
Калининград	Калинка "Маяк", "Детский мир"
Краснодар	[illegible] ул Шаумяна 66
Краснодар	ЧП Дрокин "Игрушки" (ул. Красная, 70), "Новинка" (ул. Красная, 70), "Самсунг" ((ул. 40 лет Победы), Вещевой рынок
Красноярск	Аверс ТЦ "Красноярье", "Орбита", "Детский Мир"(пр-т Мира)
Киев	Флеш (Бессарабская пл. 2), "Аврора"(б-р Перова 36)
Магнитогорск	Алеко (пр-т К.Маркса 121), "Орбита", "Зори Урала", "Культтовары", "Рубин", "Огни Магнитки".
Москва	Ратекс Торговая точка: ул.Новая Басманная, д.20.

Scanned Angel82

Scanned Angel82

DONKEY KONG COUNTRY 2

DIDDY'S KONG QUEST

SUPER NINTENDO

Scanned Angel82

Торговая сеть Dendy

Город	Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки
Москва	**Интерком** Торговый Дом "Галина" (ул. Авиаторов, 18), "Новопеределкино" (Боровское шоссе, 46)
Москва	**Софтармат** "Самсон-Электроник"(ул.Земляной Вал 54)
Москва	**Радис** Б.Новоламское ш. 1, корп.1)
Москва	**Трейдинговая точка** ул Буженинова 16 "Первомайский"-отдел на 1-м этаже, "Алекс Плюс"(ул.Яблочкова 21а), "Сандер"(Комсомольский пр-т 42)
Москва	**Алвент** "Видеоигры"(ул Профсоюзная стр 154А ярмарка у м."Теплый Стан")
Москва	**Мегаком** "Рафаэль-Электроника"(ул.Вешняковская 18), ВВЦ пав.Центральный
Москва	**ЭГА** ВВЦ, Павильон N53- Объединенный павильон "Механизация, электрификация и мелиорация сельского хозяйства"
Москва	**Элита** ЦУМ (1 этаж)
Н.Новгород	**Атлас** ул Б Покровка д.39(к/т "Орленок"), "Нижегородский Универсам" - отдел (ул Пискунова 41), (ул.Советская 16/ост "пл Ленина"), "Женская Одежда" отдел (Ц.Сормова, ул. Комин терна 115),(ул Маяковского 12), "Спорт" - отдел (пр-т Ленина 61), "Автозаводский Универсам" - отдел (ул Дьяконова 41)
Новокузнецк	**S.T.I.C.** пр.Металлургов д.20, каб 3, "Детский Мир"(пр.Металлургов 34)
Новосибирск	**Сибирский Самородок** "Алькор"
Новосибирск	**Дюал** ГУМ"Россия"-отдел
Омск	**Мэкинтех** Сервис-Центр и магазин(ул.Ленина 24), ТЦ"Омский"(секция на 1-м этаже), (ул.Красный Путь 9), Ярмарка Речной Вокзал(Центральный павильон), Ярмарка СКК "Иртыш"(Павильон на 2 м этаже), Ярмарка Ленинского р-на(секция в магазине "Спорттовары"), "Спорттовары"(ул Комарова 8), "ИНВЕСП"(ул Менделеева 39)

Город	Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки
Пенза	**Витас** Салон (ул.Володарского 63) "Электроника" ул Мира, "Универсам 175"(пр-т Строителей), "Универсам 173 (пр-т Победы 124). г.Кузнецк, "Детский Мир" (ул. Белинского)
Самара	**Квазар** Московское шоссе 77, Старо Загора 27 и 14, ул Фрунзе 110
Саратов	**Первый Легион** г Саратов. (ул. Пугачевская 159), г Балаково:"Юбилейный" г Балашов "Товары Для Детей"
С-Петербург	**ДЛТ** ДЛТ, "Гостинный Двор", "Пассаж", "Питерский", "Нарвский", "Купчинский"
С-Петербург	**ФИП** Фонтанка 105
С-Петербург	**Контрейд Электроникс** "Континент"(Лиговский пр-т 148), ТД"Петергофский"(Старо-Петергофский пр-т 44/46), СКК им Ленина, "Фирма Форос"(В.О., 7-я Линия 24) "Мир Игрушки"(Дыбенко 25)
Сыктывкар	**Скрин** "Аур"(ул Коммунистическая 85), Дом Быта(ул. Первомайская 72), "Товары для Дома", Универмаг "Сыктывкар"
Таллинн	**Линакор** "Галантис"(ул.Эндла 8), "Эгард"(ул.Линнамяе 57)
Тольятти	**ЛАНСиТ** ул Лесная 44, универмаг "Русь"
Томск	**Томком** "Техническая книга"(ул Нахимова 15), "Искра"(пр.Ленина 99), ЦУМ (секция "Электротовары" на 1-м этаже), "Спутник"(р-он Томск-1)
Хабаровск	**ТИГР** Оптовый отдел (ул.Тургенева 58, офис 17) "Юбилей"(ул Дзержинского 30/ ул. Волочаевская 153)
Челябинск	**Оргтехника** "Торговый Центр", "Канцтовары"(ул.Ленина 71), "Школьник"(ул.Сони Кривой 26), "Счастье"(ул Кирова 1)
Якутск	**Трейдал-Экспо** "Тайм"(ул.Ленина 36), "Кондор"(ул.Кураснова 13/1), "1000 Мелочей"(ул.Октябрьская 26/1)
Ярославль	**Спектр-Сервис** "Альфа"(ул.Депутатская 7), "Радио-Музыка"(Московский пр-кт 143) "Садко"(ул Чкалова 2) "На Проспекте"(пр-т Ленина 50), "Детские Товары"-отдел "Омега" (пр-т Машиностроителей 10).

Scanned Angel82

...в потустороннем мире.

Это слова Райдена.

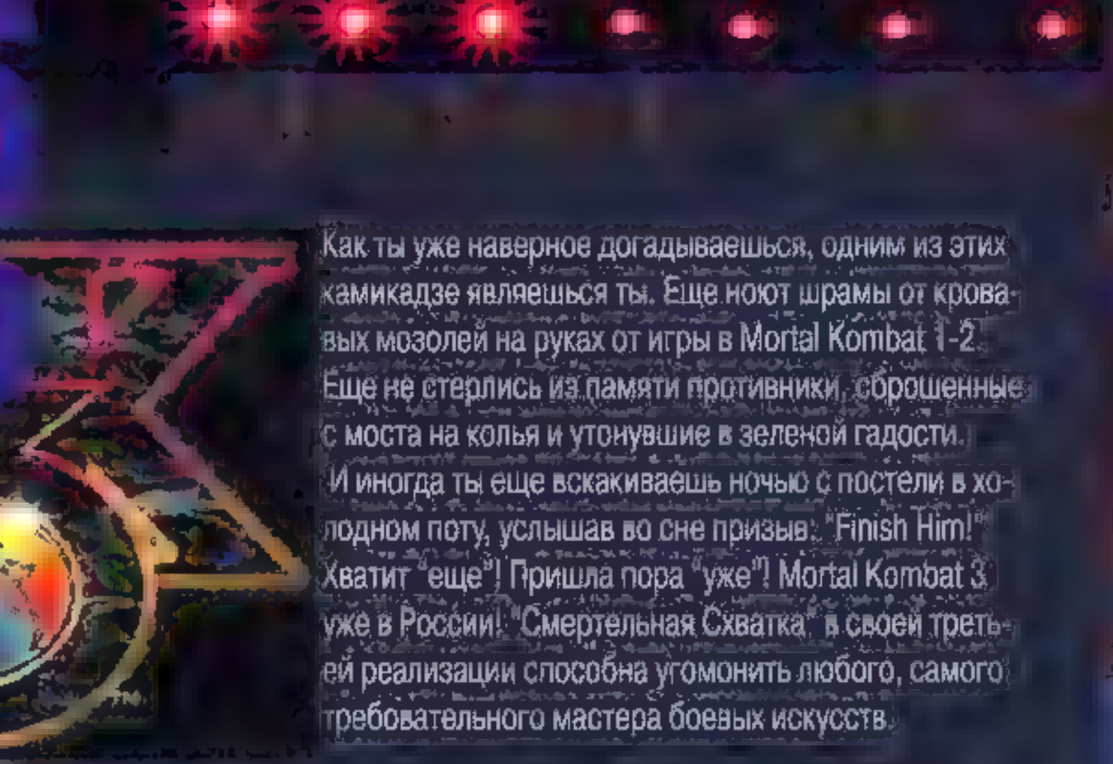
Веками Светлые Силы использовали турнир Mortal Kombat для защиты Земли от ужасного императора Шао Хана. И вот Хану окончательно надоели неудачные попытки захвата Земли во время чемпионата. Он вспоминает о тайном плане, разработанным им еще 10.000 лет назад. Все эти долгие годы Шао Хану помогала королева по имени Саиндел. Но недавно она внезапно скончалась. Однако монахи Тьмы, состоящие на службе Хана, используя эфирный дух Саиндел, сумели возродить ее на самой Земле. Таким образом королева (не менее противная, чем ее муж) оказалась в тылу у наших. Саиндел организовала связь со своим повелителем с помощью мистически-пространственных ворот. Боевые отряды внеземелья тут же ринулись в открывшуюся брешь. Шао Хан медленно превратил нашу родную планету в часть другого, не похожего на земной, мира. Души людей гибнут одна за другой.

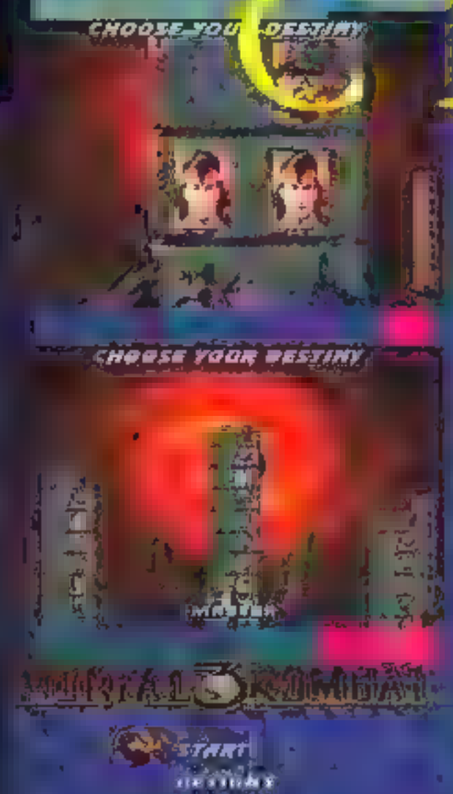
Но не все так мрачно, как кажется! Не все потеряно! Сохранились еще на Земле души, которыми Хан не может завладеть. Они принадлежат воинам, которые представляют Землю в новом турнире. Оставшиеся в живых представители человеческой расы разбросаны по всей планете. Шао Хан посылает свирепую армию воинов, которые должны найти и уничтожить этих смельчаков.

Мн... магии, спец.приемов, их можно... таковат врага серией уда... ...новые Fatality, ...бро Babality, Animality, Friendship. ...ет придать ... ...тажей. Не ... ...тая Мо... ...ра Хана Смока. По ...ым из них само ...кет ... ...ать ... ...вавь ...рнир, но ...до того, как вой... ...меш... ...руки дхо... ...ик не худо бы по... ...знакомиться со ста... ...рыми знакомыми и ... ...мерзавца.

БЕЗ ЗНАНИЯ НЕ СИЛЫ

Как ты уже наверное догадываешься, одним из этих камикадзе являешься ты. Еще ноют шрамы от кровавых мозолей на руках от игры в Mortal Kombat 1-2. Еще не стерлись из памяти противники, сброшенные с моста на колья и утонувшие в зеленой гадости. И иногда ты еще вскакиваешь ночью с постели в холодном поту, услышав во сне призыв: "Finish Him!" Хватит "еще"! Пришла пора "уже"! Mortal Kombat 3 уже в России! "Смертельная Схватка" в своей третьей реализации способна угомонить любого, самого требовательного мастера боевых искусств.





Шао Хана (Shao Kahn)

Много столетий назад Шао Хан силой присвоил себе корону Внеземелья. Тогда он убил всех сильных правителей и стал самым жестоким в истории императором. Хан наверняка знаком каждому заядлому морталкомбатовцу по той части игры, так что встреча с ним не будет столь неожиданна. Но берегись! В арсенале злодея появились новые жестокие приемчики.

Джакс

Майор спецподразделения "Ф... ...глядит в этой серии куда более крутым, чем в... ...внешне российские бояки. Он начал готовиться к вторжению армии Шао Хана.

Scanned Angel82

Game Щ жи ие

очень давно. Джакс снабдил свои "нежные" ручки специальными бионическими насадками. Только кажется, будто они железные. Его объятиям теперь не обрадуется никто. Этим Джакс готовится выиграть.

Kabal (Кабал)

Не самый слабый из новичков турнира. Его отличительной особенностью является мистичность всем. Он выжил после атаки истребительной команды Шао Хана. В результате стал практически инвалидом (чего не скажешь по тому, как он долбит по башке соперников) и живет только благодаря аппарату искусственного дыхания.

Kano (Кано)

Считалось, что он был убит в первом турнире. Но его нашли живым во Внеземном мире, где он опять ускользнул от коронного захвата Сони. Перед глобальным вторжением на Землю, Кано убеждает Шао Хана избавить себя от духовного содержания (продал душу, подлый!). Хану нужен кто-нибудь, кто мог бы научить его воинов использовать боевые искусства землян. Этим человеком становится Кано.

Kung Lao (Кун Лао)

...за смерть своего великого предка, Кунг ...ется на Землю, чтобы воспитать вместе с... Хан... новое поколение бойцов Шаолиня. Лао вы... ...ежевшим со времен второй части, да и ег... знаменитая "кепка" режет противников более эффектно.

Liu Kang (Лю Кан)

После вторжения из другого измерения Лю Кан оказывается основной целью истребительной команды Хана. Он чемпион Шаолиня и в прошлом расстроил планы захватчиков. Из всех воинов Кан представляет самую большую угрозу для армии Шао Хана.

Nightwolf (Ночной Волк)

Охраняет культуру людей и в частности индейцев (некий аналог Шефа Тандера из Killer Instinct). Когда магические ворота Хана открываются в Северной Америке, Ночной Волк с помощью древней шаманской магии организует оборону своей земли. Бывшие индейские поселения становятся особо опасными для солдат Хана. Этот Чингачгук очень ловко обращается с томагавком и стреляет во все живое из лука.

Sektor (Сектор)

Сектор - кодовое название для блока LK-9T9. Он был первым из трех прототипов кибернетических Ниньзя, сконструированых Лином Кьюей (еще один неведомый клан ниньзя). Сектор пережил вторжение внеземной нечисти... у него не было души, которую можно было бы забрать.

Shang Tsung (Шан Цунг)

Шан Цунг - исполняющий обязанности главного колдуна Шао Хана. Однажды он потерял расположение Императора, так как во время турнирной би... ...мог удержать пальму первенства. Тем не ме... ...после этого он был наделен еще большей си...

Sheeva (Шива)

...подобрана Шао Ханом для персональной за... ...ел. Несмотря на это, осталась подозрите... ...Шао Хану. Грозная соперница, имеющая ...арсенале целых четыре руки. А от ее прыжка ...не спасает даже блок.

Smoke (Смок)

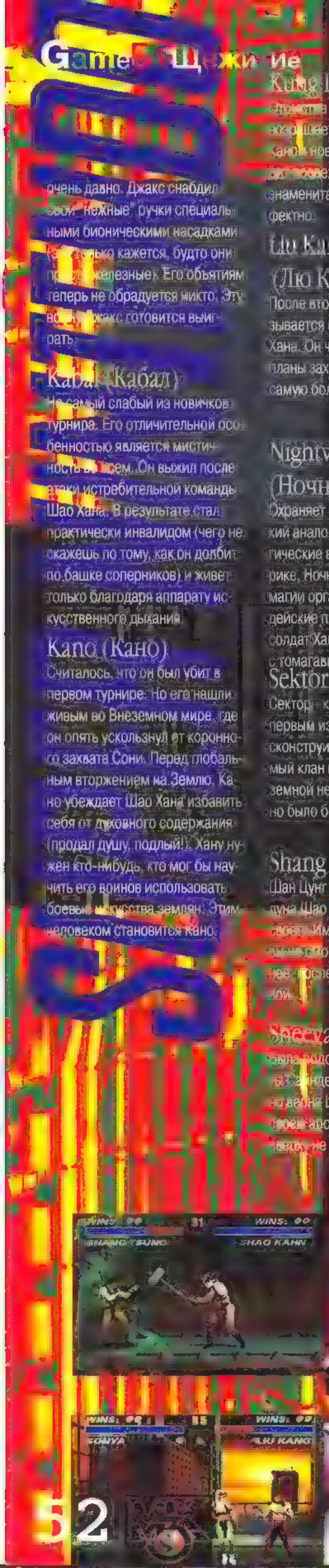
...ором... ...ал... ...ся... ...ил... ...ой... ...Темных Сил. Сейчас, спустя 10.000 лет после смерти, она возродилась на Земле. Саинде ключ к оккупации Земли Шао Ханом.

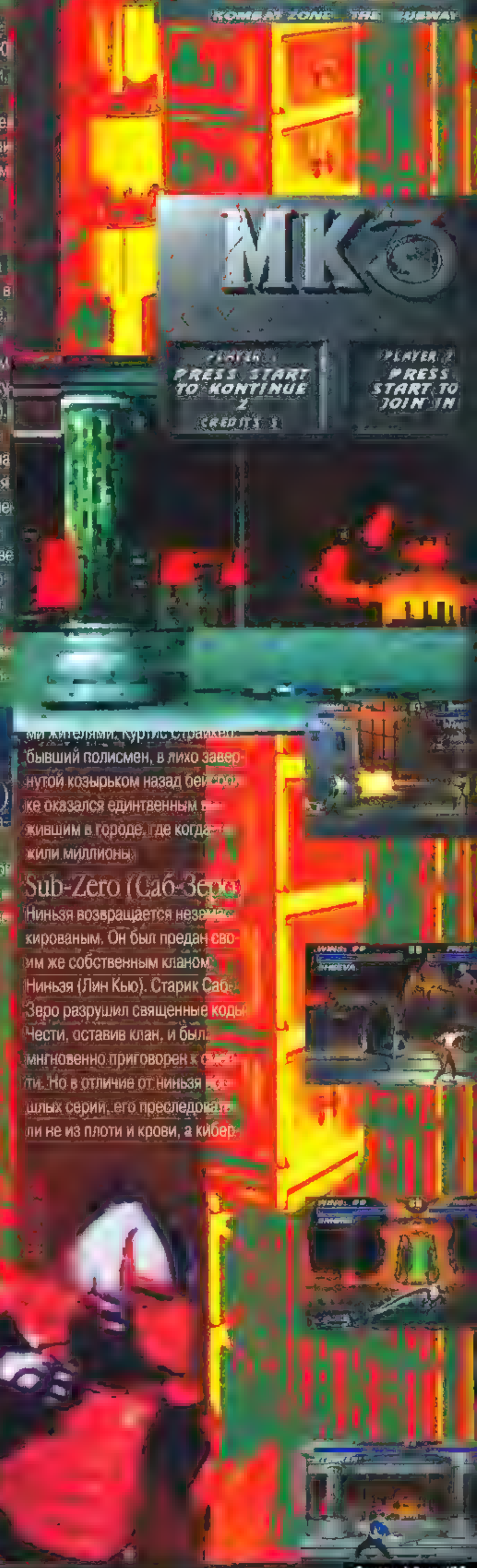
Sonya (Соня)

Соня Блэйд была захвачена в плен в первом поединке, но позднее осво... ...ла... ...Джаксом (кунак ку... ...нака не бросает!). После возвраще... ...ния на Землю, она и Джакс пытаются предупредить американское прави... ...тельство об угрозе нападения. Не получив поддержки они беспомощно наблюдают за тем, как Шао Хан начинает вторжение.

Stryker (Стрейкер)

Кома... ...Хан за... ...ват... ...ой... ...ей... ...ко... ...ка... ...ел...





...ми жителями. Куртис Стрейкер, бывший полисмен, в лихо завернутой козырьком назад бейсболке оказался единственным выжившим в городе, где когда-то жили миллионы.

Sub-Zero (Саб-Зеро)

Ниньзя возвращается незапрограммированым. Он был предан своим же собственным кланом Ниньзя (Лин Кью). Старик Саб-Зеро разрушил священные коды Чести, оставив клан, и был мгновенно приговорен к смерти. Но в отличие от ниньзя прошлых серий, его преследовали не из плоти и крови, а кибер...

Scanned Angel83

нетические машины. Саб-Зеро должен не только защищаться от воинов Шао Хана, но и избегать бессердечных убийц.

Сугах (Кайракс)

Кайракс - блок LK4D4, второй из трех прототипов кибернетических ниньзя, созданных кланом Лин Кью. Как и у его собратьев, конечная задача Кайракса - найти и устранить Саб-Зеро. У Кайракса отсутствует душа, поэтому он является ощутимой угрозой для Шао Хана.

Smoke (Смок)

Последний из трех прототипов кибернетических ниндзя. В процессе изготовления Смока произошли некоторые сбои. Он потерял управление и скрылся даже от своих создателей. Теперь никто не может быть уверен, что Смок завершит заложенную в него программу, т.е. уничтожит Саб-Зеро. Итак, Смок напоминает дикую карту в колоде, поединка (секретный герой)

Мотаро (Мотаро)

Очередной собрат Горо. Когда Шао Хан сформировал специальные войска для уничтожения Избраных Воинов Земли, Мотаро был [illegible]

ной группы этих воинов.
Вот какие наворочанные ребята ждут тебя в этой игре! На Super Nintendo полностью оцифрованные персонажи выглядят просто потрясающе. Программисты значительно доработали графику. Герои стали более живыми и прорисованными до мельчайших деталей одежды. Полностью изменены и "бэкграунды", на которых враги

мутузят друг друга. Музыка и спецэффекты также на небывалой высоте (особенно в стерео). Также к несомненным достоинствам этого фомата надо отнести возможность включения секретных пунктов меню, (см. Дигтер) и скрытую игру. В секретных меню можно установить даже возможность игры за Мотаро, Шао Хана и Смока. Надо сказать, что любители смертельных драк получили еще один долгоиграющий хит. Ведь лозунг, в начале "БЕЗ ЗНАНИЯ НЕТ СИЛЫ..." написан не зря. Только овладев всеми спецприемами и секретными комбинациями ты сможешь победить врага и прикончить его сумасшедшим по красоте и жестокости Fatality!

Теперь несколько заветных комбинаций.

Для успешного выполнения Fatality следует учитывать, что каждое добивание производится с определенной дистанции. Animality выполняется на расстоянии от соперника не большем, чем половина экрана. (При этом счет поединков должен быть 1:1, а Animality делается в третьем раунде) Для этого надо при появлении надписи Finish Him зажать кнопку Run (кнопка R), затем нажать три раза вниз. Появится надпись Mercy и после этого набирается код, указанный ниже.
"Младенчество" и "Дружба" делаются, как обычно.
Обозначения и сокращения, встречающиеся в тексте:
Fat - добивание
Anim - озверение
Friend - дружба
Baba - младенчество
Stage - добивание на стадии (мост, деревянный дом, метро)
LK - кнопка A
HK - кнопка X
LP - кнопка B
HP - кнопка Y
бег - кнопка R
блок - кнопка L

Sub-Zero

Fat 1: назад - назад - вниз - назад - бег
Fat 2: блок - блок - бег - блок - бег
Anim: вперед - вверх - вверх
Friend: LK - LK - бег - бег - вверх
Babality: вниз - назад - назад - HK
Stage: назад - вниз - вперед - вперед - HK

Stryker

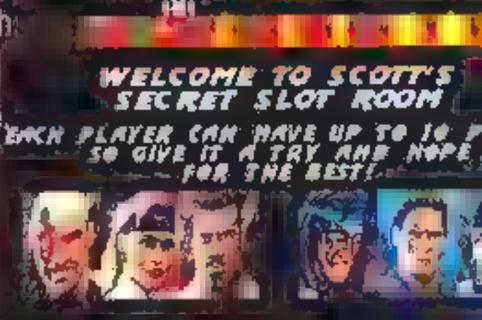
Fat 1: вниз - вперед - вниз - вперед - блок
Fat 2: 3 раза вперед - LK
Anim: 3 раза бег - блок
Friend: LP - бег - бег - LP
Babality: вниз - вперед - вперед - назад - HK
Stage: вперед - вверх - вверх - HK

Shang Tsung

Fat 1: держать LP - вниз - вперед - вперед - вниз - LP отпустить
Fat 2: держать LP - бег - блок - бег - блок - бег - пустить
Anim: держать HP - 3 раза бег - HP отпустить
Friend: LK - LK - бег - бег - вниз
Babality: 3 раза бег - LK
Stage: вверх - вверх - назад - LP

Sonya

Fat 1: назад - вперед - вниз - вниз - бег
Fat 2: держать блок и бег - вверх - вверх - назад - вниз - отпустить блок и бег
Anim: держать LP - назад - вперед - вниз - вперед - отпустить LP
Friend: назад - вперед - назад - вниз - бег



Scanned Angel82

Fat 2: 3 раза вперед - назад - блок
Anim: вперед - вперед - вниз - вверх
Friend: 4 раза бег - вниз
Babality: назад - 3 раза вниз - HK
Stage: 3 раза бег - вниз

Night Wolf

Fat 1: держать блок - вверх - вверх - назад - вперед - отпустить
блок
[illegible] - назад - на[illegible] - HP
[illegible] - вперед
впер[illegible] - зад
вниз
[illegible] - бег
[illegible]
Babality: [illegible] - вперед
назад - [illegible]
назад -
Stage: [illegible] - бег
блок

Luy Kang

Fat 1: вперед - вперед - вниз - вниз и LK
Fat 2: вверх - вниз - вверх - вверх - бег и блок
Anim: вниз - вниз - вверх
Friend: 3 раза бег - вниз и бег
Babality: 3 раза вниз - HK
Stage: бег - блок - блок - LK

Kung Lao

Fat 1: бег - блок - бег - блок - вниз
Fat 2: вперед - вперед - назад - вниз - HP
Anim: 4 раза бег - блок
Friend: бег - LP - бег - LK

Babality: вниз - вниз - вперед - LK
Stage: вперед - вперед - вниз - HP

Sindel

Fat 1: бег - блок - блок - бег и блок
Fat 2: бег - бег - блок - бег - блок
Anim: вперед - вперед - вверх - LP
Friend: 5 раза бег - вверх
Babality: 3 раза бег - вверх
Stage: 3 раза вниз - LP

Sektor

Fat 1: LP - бег - бег - блок

Babality: вниз - вниз - вперед - вперед - LK
Stage: вперед - вперед - вниз - вниз - HP

Kano

Fat 1: держать HP - 3 раза блок - HP отпустить
Fat 2: LP - блок - блок - HK
Anim: держать HP - 3 раза вперед - отпустить HP
Friend: LK - бег - бег - HK
Babality: вперед - вперед - вниз - вниз LK
Stage: вверх - вверх - назад - LK

Kabal

Fat 1: вниз - вниз - назад - вперед - блок
Fat 2: бег - 3 раза блок - HK
Anim: держать HP - вперед - вперед - вниз - вперед - отпустить HP
Friend: бег - LK - бег - бег - вверх
Babality: бег - бег - LK
Stage: блок - блок - HK

Jax

Fat 1: держать блок - вверх - вниз - вперед - вверх - отпустить блок
Fat 2: бег - блок - бег - бег - LK
Anim: дер-жать LP - вперед - вперед - вниз - вперед - от-пустить LP
Friend: LK - бег - бег - LK
Babality: 3 раза вниз - LK
Stage: вниз - вперед - вниз - LP

Cyrax

Fat 1: вниз - вниз - вверх - вниз - HP
Fat 2: вниз - вниз - вперед - вверх - бег
Anim: вверх - вверх - вниз - вниз
Friend: 3 раза бег - вверх
Babality: вперед - вперед - назад - HK
Stage: бег - блок - бег

Sheeva

Fat 1: вперед - вниз - вниз - вперед - LK
Fat 2: держать HK - вперед - назад - вперед - вперед - HK отпустить
Anim: бег - 4 раза блок
Friend: вперед - вперед - вниз - вперед - пауза 1/2 сек - HP
Babality: 3 раза вниз - назад - HK
Stage: вниз - вперед - вниз - вперед - LP

Smoke

Fat 1: вверх - вверх - вперед - вниз
Fat 2: держать бег и блок - вниз - вниз - вперед - вверх - отпустить бег и блок
Anim: вниз - вперед - вперед - блок
Friend: 3 раза бег - HK
Babality: вниз - вниз - назад - назад - HK
Stage: вперед - вперед - вниз - LK

"Шедевр - всегда шедевр, даже если он на "Мега Драйве". Сюжет и количество игроков полностью совпадает с Super Nintendo. Однако, есть некоторые недостатки, делающие "сеговский" вариант значительно менее привлекательным. Сразу же необходимо оговориться по поводу музыки и звуковых эффектов. Они не сильно, но все же отличаются в худшую сторону от "супернинтендовской версии". Нет той чистоты звуков и мелодий. Теперь о графическом исполнении. Фигуры персона-

Scanned Angel82

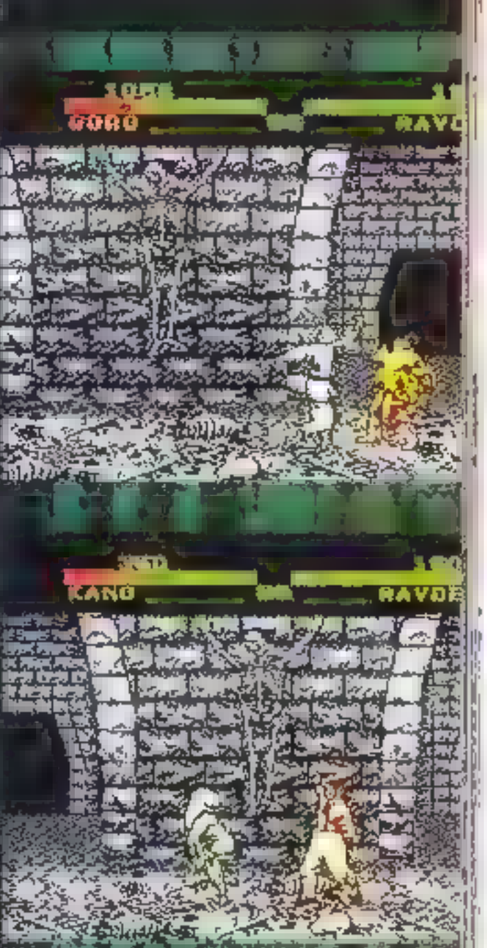
жей намного хуже оживлены. Нет славного ощущения плавности движений, присущего "Смертельной Схватке 3" на Super Nintendo. В драке любой из героев выглядит несколько угловатым и скованным, что немного осложняет поединок.
К чести Mega Drive можно отнести лишь то, что и здесь можно установить секретный пункт меню (см. "Диггер") и то что описанные выше спецприемы действуют на Mega Drive в полном объеме. Приведу обозначения кнопок:

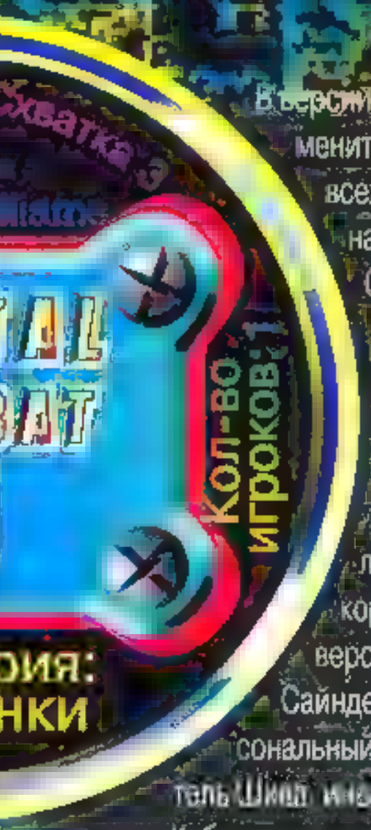
LK - кнопка C
HK - кнопка Z
LP - кнопка A
HP - кнопка X
блок - Start
бег - Y.

Несмотря на перечисленные недостатки, поклонники этого формата несомненно получили хороший подарок в виде Mortal Kombat 3.

Ну что сказать? Для данного формата, то что творится на маленьком зеленом экране можно назвать чудом. Графика одна из лучших, герои достаточно плавно движутся и довольно убедительно долбают друг друга. Звуковые эффекты также очень приличны для Game Boy. Есть набор магий, спецдвижений, добиваний и всего причитающегося столь популярной игре.
По моему доиграть до конца на "Тейм Бое" гораздо легче, чем на его большом собрате Super Nintendo. Я совершенно не напрягаясь, и не потеряв не одного "кредита" дошел до Шао Хана и кокнул его. Так что, несмотря на некоторую урезанность, счастливые обладатели игровой карманной системы смогут вдоволь наиграться в "Смертельную Схватку 3", да еще вдобавок иметь ее всегда с собой в кармане!

Релиз Mortal Kombat 3 на приставке Dendy потряс мое воображение прежде всего количеством участвующих в турнире бойцов. Все персонажи, кстати, взяты из первого "комбата" (простим за это создателей 8-битной игрушки). Но главная фишка в том, что каждый из воинов присутствует в двух экземплярах. То есть: два Кано, два Саб-Зеро и так далее. К тому же в меню выбора бойца есть добрые лица Горо и Шао Хана (и никаких секретных комбинаций!).
Начав схватку, я продолжал удивляться. Дело в том, что в игре начисто отсутствуют подсечки. А тот немногочисленный ассортимент ударов, присутствующий в игре, наносит не такие уж большие повреждения супостату. Так что раунд длится оо-очень долго. Выберешь Горо - обхохочешься. Он самый, самый, самый маленький в этой игре. Метр с кепкой. Буквально в пупок дышит!
Драться в общем-то легко. Персонажи достаточно хорошо слушаются джойстика. Когда же ты забьешь противника до посинения, то вместо фирменного харакири увидишь красивый и медленный полет врага по перевернутой параболе (ну прямо, как в Street Fighter). Набор спецдвижений невелик настолько, что найти хотя бы одно крайне трудно. Да и надо ли? Победить можно и без этого. Жми на кнопки "турбо" без перерыва и дело сделано!
Сравнивать "дендевый" Mortal Kombat 3 с его реализациями на других платформах просто глупо. Ведь кроме названия, ничего общего с ними он не имеет. А для любителей поединков в 8-битном формате игрушка не самый плохой способ проверить свою реакцию и способность держать удар! [AM54]





В версии этой знаменитейшей игры всех времен и народов для Game Boy напрочь отсутствуют аж 6 персонажей. В строю остались лишь королева-диверсантка Сайндел, ее персональный телохранитель Шкал и, самое, одиночка Кабал, повелитель льда Саб-Зеро, непримиримые противники Соня и Кано и оба кибернетических ниндзя-убийц Кайракс и Сектор.

Scanned Angel82

Кол-во игроков: 1

Категория: приключения

Название: SWORD MASTER, Мастер Меча

DENDY

ИЗБАВЬ МИР ОТ МЕРЗКОГО ОТАРЫШКИ

Sword Master одна из весьма достойных игр для 8-битных приставок Dendy. Суть этого приключения, как и во многих других подобных игрушках, состоит в истреблении многочисленных врагов и поиске главного злодея Такой сюжет давно не удивляет. Добрые процентов 80-85 всех приключении посвящены волшебно-истребительной тематике. Приятно, что в данном случае похождения главного героя начинаются с очень красивого мультика Здесь присутствует все, что надо Какой-то колдун при свечах обделывает свои темные делишки, страшенный синии демон (видна лишь его его морда, но и этого хватило), дядька с красным лицом, по форме одежды напоминающий представителя племени вампиров Чего только нет! Главное действующее лицо игры - мужчина солидный. На заставке он стоит на утесе и наблюдает за тем, как гибнет его родина Сгущаются тучи, небо освещается вспышками молний, вдали виден замок. Видимо, к нему и лежит путь славного мужа. А он - настоящий крутой парень, в сверкающих золотом латах Вооружен ни больше, ни меньше двуручным. здоровенным, огроменным мечом, также золотого цвета Судя по назва-

нию игры, он с этим оружием обращаться обучен

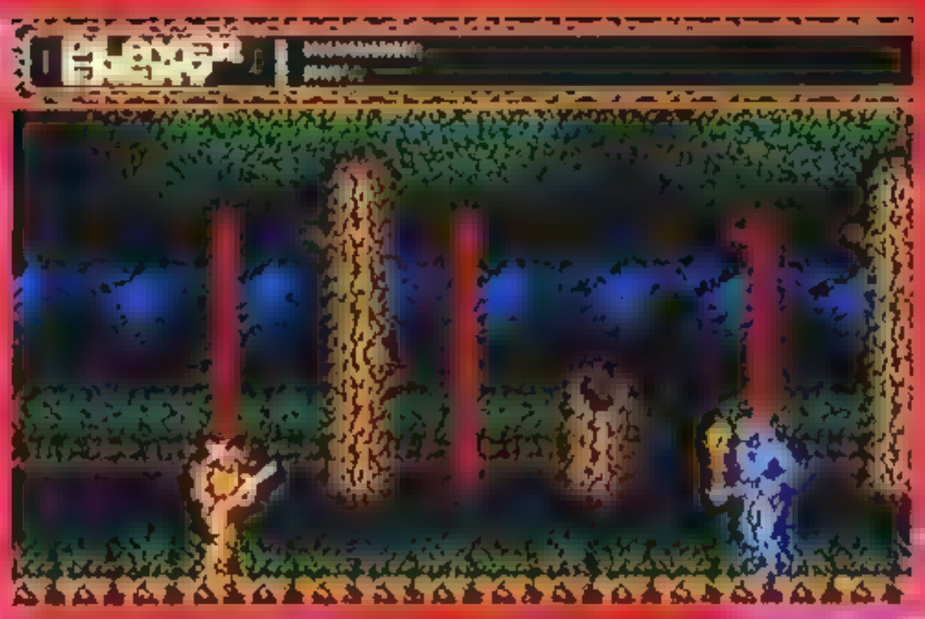
Борьба начинается с леса. Нет, валить кедры лобзиком здесь не надо! Подрубать надо лишь врагов По воздуху порхают летучие мыши и чтобы увернуться от них большого ума не надо Они всегда летят на одной высоте и по прямой Однако настоятельно советую в прыжке ахнуть пару-другую из них мечишком по куполу Наводка из некоторых летающих зверюшек (между прочим, относится и к другим противникам) выпадают баночки с красной субстанцией, которыми можно подкреплять силы Может быть, это кровь невинно убиенных вражин? Ведь было же у некоторых африканских племен поверье, что для того чтобы научиться быстро бегать самому, надо отъесть у врага коленную чашечку Так что кровь видимо, должна добавлять здоровья и храбрости.

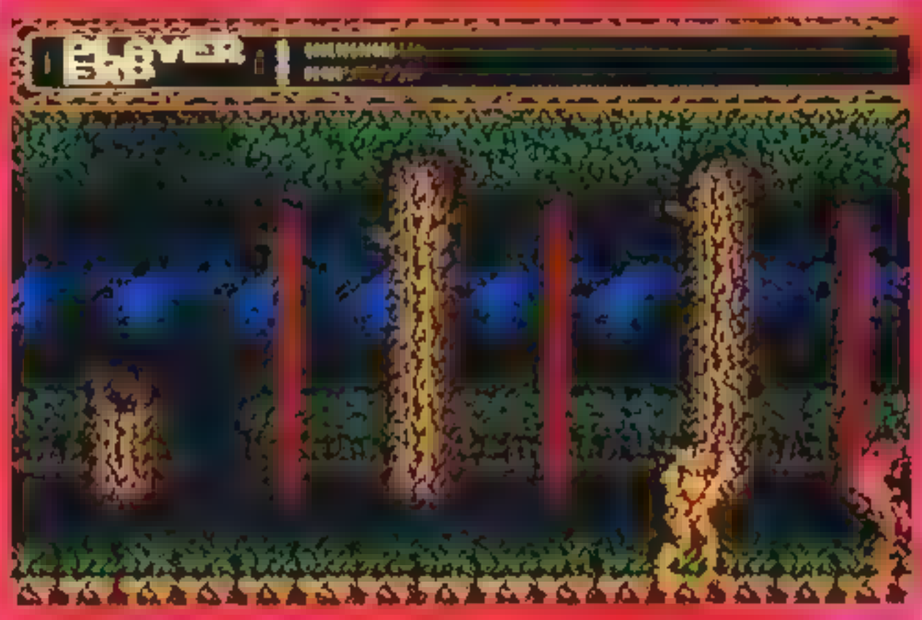
Из наземной живности можно отметить волков Разнообразием поведения они не отличаются и бегут прямо навстречу тебе Некоторые из них при приближении подпрыгивают и хотят ухватить меченосца за горло Тут главное - не растеряться и во время нанести правильный рубящий удар либо в приседе, либо стоя

По пути встречаются и персонажы которых никоим образом нельзя отнести к животному миру Скорее к потустороннему Это скелетики Вот где есть возможность показать, что ты мастер помахаться на мечах Каждая встреча со скелетом - настоящий поединок У тебя есть возможность

Scanned Angel82

блокировать удары (крест управления вниз - низкий блок, крест управления вверх - рыцарь прикрывает голову щитом), бить врага по ногам, туловищу (если у скелета оно есть) и наносить рубящий удар сверху (крест управления вверх и нажать кнопку удара). Враг, правда, тоже не стоит на месте. Маневрирует, зараза прикрывается! Так что почикать его сразу будет трудно.





Кроме дохлых скелетов, встречается синий мужик с большой дубиной. Похоже, не только оболочка, которой он вооружен, сделана из дерева, но и голова. Отправить его в мир иной очень просто. Отход - удар - мужлан сгорит без звука. Опасаися только выпадов дубинки и следи за уровнем жизни "синяка". Полосочка его жизни (впрочем, как и твоей) находится в правом верхнем углу.

Из тех, кого я еще успел повидать за недолгое знакомство с "Мастером Меча", надобно отметить старичка мага. Этот - настоящий хитрец! Постоянно тает в воздухе и появляется в другом месте. Вдобавок мерзкий старикашка пуляется каким-то волшебством синего цвета, а иногда вызывает целый смертельный дождь. Тактика борьбы с престарелым чародеем несложна. От дождя и магии надо прикрываться щитом, а старичка зарубить, как можно быстрее.

Sword Master несомненно придется по вкусу всем, кто имеет и почитает "восьмибитки". Уровней в игре достаточно много, чтобы просидеть за игрушкой несколько дней кряду. Истребители гоблинов, скелетов и злых волшебников найдут для себя много нового и интересного, а любители приключений просто хорошо отдохнут в волшебной стране от серых будней. **[AM55]**

Scanned Angel82

8 БИТ

Демо

Предупреждаю сразу: к известнейшим вертолетным "страйкам" на Mega Drive и Super Nintendo эта игра никакого отношения не имеет Единственное, что действительно объединяет эти игры, так это название Ну и еще, пожалуй то, что боевые действия ведутся на вертолетах, а не на пароходах или танках.

Начало многообещающее. Море. Издалека приближается вертолет. Трудно определить тип машины, но очень напоминает знаменитый противотанковый APACHE. Слышен шум винта и шелест волн, разгоняемых мощным потоком воздуха Фирменная заставка говорит о том что игрушка сделана в 1995 году, то есть почти "свежачок"

После такой сильной заставки я, ни секунды не сомневаясь, нажал на Start. Тут же какой-то военный (но не красивый и отнюдь не здоровенный) в зеленом берете дал мне первое боевое задание. Я ничего не понял ведь текст написан на иероглифах Ну не беда, главное ведь сама игра.

В Urban Strike я не увидел привычной картинки. Вертолет виден не сверху и немного сбоку, а просто в профиль. Летать может вправо или влево. Чтобы повернуть вертолет носом в противоположную сторону, используется кнопка Start. Однако двигаться можно и задом- наперед (ведь, слава богу не на самолете рассекаем). Управление в целом довольно удобное. Главное не задевать поверхность и различные строения, встречающиеся на пути.

Враги полностью в военном духе. Вертолеты противника просто заслоняют солнце С земли прицельный огонь ведут пушки, ракетные установки и солдаты народной освободительной армии имени Фарагунда Марти (Только они никогда не видели вертолетов и рискуют стрелять в них. Вполне вероятно, что и то, из чего они стреляют, сами они называют "шайтан-трубой"). На всю эту братию имеется в наличии пулемет с бесконечным количеством патронов и ракеты в обоймах не меньшей емкости.

Для тех, кто на бронепоезде, повторяю

Кнопка A - стрельба ракетами - бамц!!!

Кнопка B - строчит пулеметчик (точнее вертолетчик) за синий платочек

Также в боях с врагами местной революции используется кнопка Select При нажатии на нее включается специальный экран На нем можно посмотреть степень повреждения вертолета, количество набранных очков, цель миссии

(правда, тоже на китайском языке, привыкай!) и множество не менее ценной информации.

Цель каждой военной операции - освобождение N-ного количества заложников

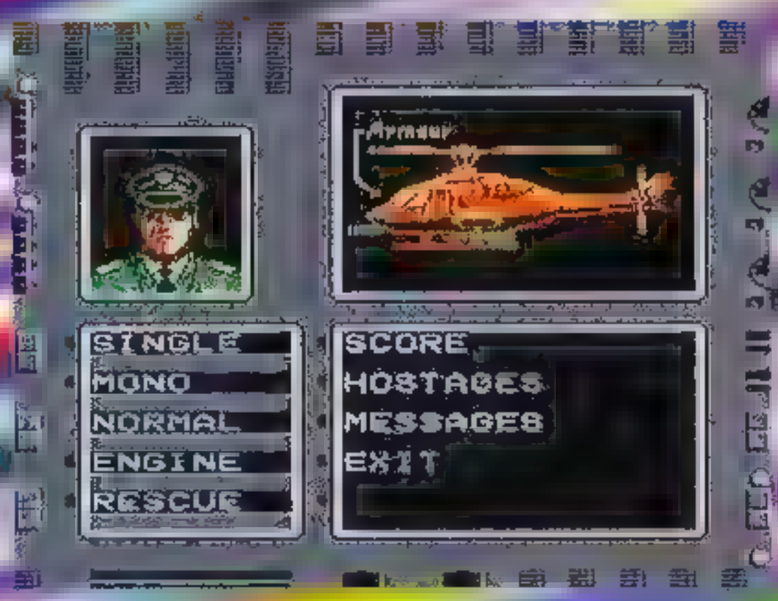
(Сколько их всего на уровне, узнается все на том же, описанном выше, экране)

Подбирать этих "заблудших овец крайне просто. При подлете к от-

Scanned Angel82

чаянно машущему руками человечку из вертолета автоматически опускается трос По нему то он и поднимается на борт. Единственная сложность этой процедуры в том, что спасаемый появляется на поверхности земли неожиданно, и ты всегда рискуешь пролететь мимо, не заметив бедолагу.

Полетав по первому уровню я с удивлением обнаружил что нашел только двух заложников Вернулся на начало - никого полетел в конец - опять никого И тут до меня дошло (извините ребята, голова мое слабое место) пострелять в здания Поразило что постройки не рушатся после первого зал по Стрелять надо довольно долго. Зато потом в земле образуется огромная дыра, через которую вертолет попадает в подземелье Здесь-то и томились остальные, разыскиваемые мной Надо отдать должное фантазии создателям игры Вертолет в ката-



ИГРОВОЙ ДЕПО ДЕТАЛИ

НА СЕВЕРО-ВОСТОК

ком-
бах - это кру-
то Сталактиты, ста-
лакмиты и между ними
ползают танки и даже “катюши”.

Разбираться с подземной техникой несколько сложнее, но и она не представляет большой угрозы Главное - не задевать стены пол и потолок

Однако я остался доволен игрой. Несмотря на слабоватое, с моей точки зрения, звуковое исполнение Urban Strike выглядит очень достойно в длинной череде дендевых” игр. Графика очень прилична, видно даже, как горит двигатель вертолета после попадания вражеской ракеты. Азартные любители нажимать Turbo-A и Turbo-B (то есть. “убей его, Шилов!”) получат много приятных минут. К тому же игра учит вождению редкого транспортного средства - вертолета, да еще в боевой обстановке Попробуй, может пригодится! **[AM56]**

Scanned Angel82

СЮРИКЕН ВМЕСТО Д

Игра сразу же напомнила мне известную серию про жикенденов (в прошлом номере мы рассказывали о Ninja Ryukenden 3. Тема кланов восточных убийц уже настолько избита, что я не ожидал от игры чего-либо нового. Однако, едва начав играть, обнаружил некоторые новинки. Расскажу все, что успел увидеть и понять.

Игрушка представляет из себя классические платформенные приключения. Центральный персонаж - ниньзя в своей фирменной униформе траурно-черного цвета. Он может прыгать и уничтожать вражьи силы. Пожалуй, рецепт прохождения игры таков и есть. Прыгай и стреляй! Ниньзя может быть оснащен только одним видом оружия из своего секретного арсенала. Самым эффективным, по-моему, являются остро отточенные звездочки (по ихнему - сюрикены), позволяющие разить противника с максимальной дистанции. Другие боевые примочки (хлыст, например) не столь круты в действии. Но если тебе "повезло" подхватить палку или меч - пиши пропало. Биться таким оружием крайне сложно и опасно. Ведь всегда приходится быть в непосредственной близости от врага. Противники не блещут красотой и по-

ветствуют восточному антуражу. Есть зеленые чудовища размером с человека и огромной головой. При приближении ниньзя они постреливают в него зелеными пульками. Такой приятель убивается с двух ударов. Также на местности растут цветочки, похожие на всем известные репейники. Они также пытаются заплевать лицо героя зеленой гадостью. Иногда встречаются вещи явно не растительного происхождения. Более всего эти экспонаты похожи на роботов. Они серого цвета и выпускают очередями очень мощные боеприпасы. В механических

Scanned Angel82

ЕТСКОГО РАНА

уродов нужно стрелять подольше, чем в их зеленых сподвижников. Вообще тактика такая: старайся издали расстрелять цветочки, а уж затем расправиться с другими недоброжелателями, бродящими на горизонте.

Потом начнется настоящее веселье! Ниньзя плавает в воде, где его подстерегают рыбки типа пираний. Запрыгивать на небольшие островки суши, выступающие над водой не советую, ведь каждый из них охраняется двумя отвратительными уродами с квадратными головами. На этом уровне легче всего пропрыгать по поверхности воды до упора - это ос

мый легкий способ пересечения "мокрой" зоны. Следующим в списке смертников стоит босс, похожий на огромную гусеницу и занимающий добрую половину экрана. Вот где лучше всего помогают сюрикены! Кидай их в монстра и не забывай уворачиваться от сгустков пламени, которым он пыхает в тебя. Чудище то надвигается на ниндзю, то отползает. Будешь швыряться в него без перерыва -

зится к тебе в третий раз. Путешествие продолжается в лесной зоне, где появляются первые летающие враги. Похожие на верхнюю часть "кусачек" летательные аппараты постоянно баражжируют над головой и не дают передохнуть Вобщем сплошная нервотрепка...

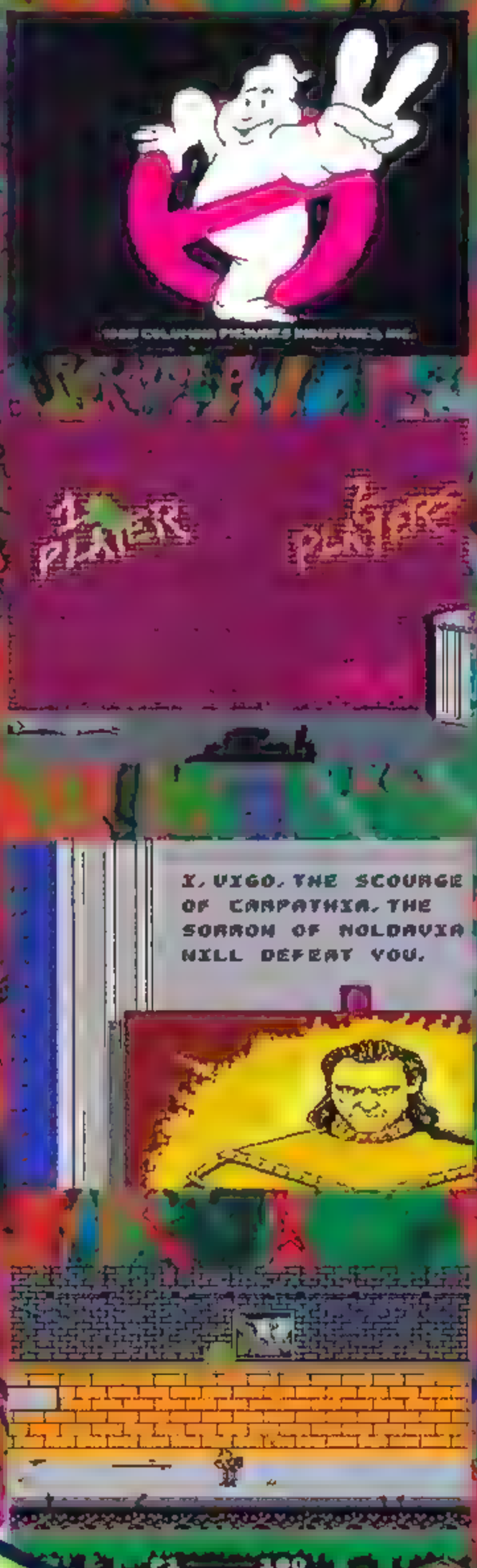
Запомни, в игре есть два основных момента: один грустный, а другой не очень. Грустно то, что после любого соприкосновения с противником, после попадания в ниндзю любого вражеского боеприпаса герой гибнет в один момент и приходится начинать уровень снова. В этой войне права на ошибку ты не имеешь. А хорошо то, что количество попыток не ограничено. Ты обладаешь бесконечным количеством continue, что благотворно сказывается на психике после очередной геройской гибели. Добротно сделанная игра "Ниньзя-путешественник" позволит тебе взглянуть на заграничные страны своими глазами (хотя бы и на экране) и напомнит одну из главных поговорок, имеющих ход в российской армии: "Сапер он жеНиньзя, ошибается один раз!"

[AM58]

Scanned Angel82

УВИГО ВЫЙ

действие третьей части
похождений доблестных
охотников привидений
происходит через
несколько лет после событий
первой части игры.
На улицах родного
города охотников
за привидениями спокойно. Расплодившиеся
вдруг вдохновители привидений
существа из потустороннего мира буквально
оккупировали город,
его кварталы, крыши, подземные
коммуникации.
На улицах не
встретишь
Еще бы. Ведь за-
родного города очень хоро-
Все не-
при-
нечистой
этой местности
Вигго. Вигго, по-мо-
кое подобие гра-
кулы (может да-
одержимо)
Мужик крайне крутой и
жестокий. Его изображе-
ние
своей
Вигго



шут и плохи
со сколь горячим парнем
и его армией тебе и
предстоит схлестнуться
(Сюжет несколько отличается
от оригинального фильма
Ghostbusters. Компания
Activision Pictures. Компания
Филмвэй отказалась
по-видимому, от использования
охотников
по-видимому, в качестве
рекламных
курить. Неизвестно
Набор
Кнопка А
Кнопка В
специальная
ия.
Баба
лесной
и
рая
врагов
ление
руется
ния. Привидение
по очень замысловатым
траекториям
попасть в них
тому же
земляры
уиваемые
тела). От
одно
прыжок.
Если
ский стрелок, есть не-
хо
ражения привидения
и
патрон
и
падает
кая

Scanned Angel82

ДЕТ ФИГД

ввер… и зачем получишь дождь из … бое-припасов … ающих всех вок… Единственный мигающий … и они случае это то … стоянки на некоторое время прили… пают к полу, и нельзя двигаться.

Кроме пеших миссий, есть моторизованные. Вроде поездки на … мобиле, сконструированном самими охотниками. На улицах города множество привиде… ний, стреляющих в ма… шину липкой гадостью. Вляпавшись в такую лу… жу, теряешь жизнь. Машина останавливает… ся, оплетая густой фио… летовой слизью. А ведь … еще надо перепрыгивать через препятствия и … летать … ину, … чтобы враги … Авто… … ой … по… реливает … же… ленной массой … две стороны … вперед и вверх. Перио… дически необходимо на… езжать … на… ающие … стоянки, … … тачка получает допол… нительный заряд ско… рости, позволяющий пе… релры… … путь через о… ромные … ямы … до… … ех, если бы не некоторая … ибитость сюжета, то иг… рушка б… а бы просто … классная. По графике … она достат… … ле… … кательна. Звуки … … вл… … олетка подкачали … не…

беда. Представ… … рошего может … привидение. Прекрасно … видеовставки. … пробирает. Кома… … Вися протягивает … лапищи над … ным городом. … Надеюсь, что ты эту … кинку не увидишь … это знание … что игра … кончилась.

Мне кажется, предыду… щие серии Ghostb… … ли охотно поиграе… … ство … … фике … отсутствием … игре … Ghostbusters … можно … ство … ров (… … готовле… … мощи … му).

Пока … … в … … в … … …

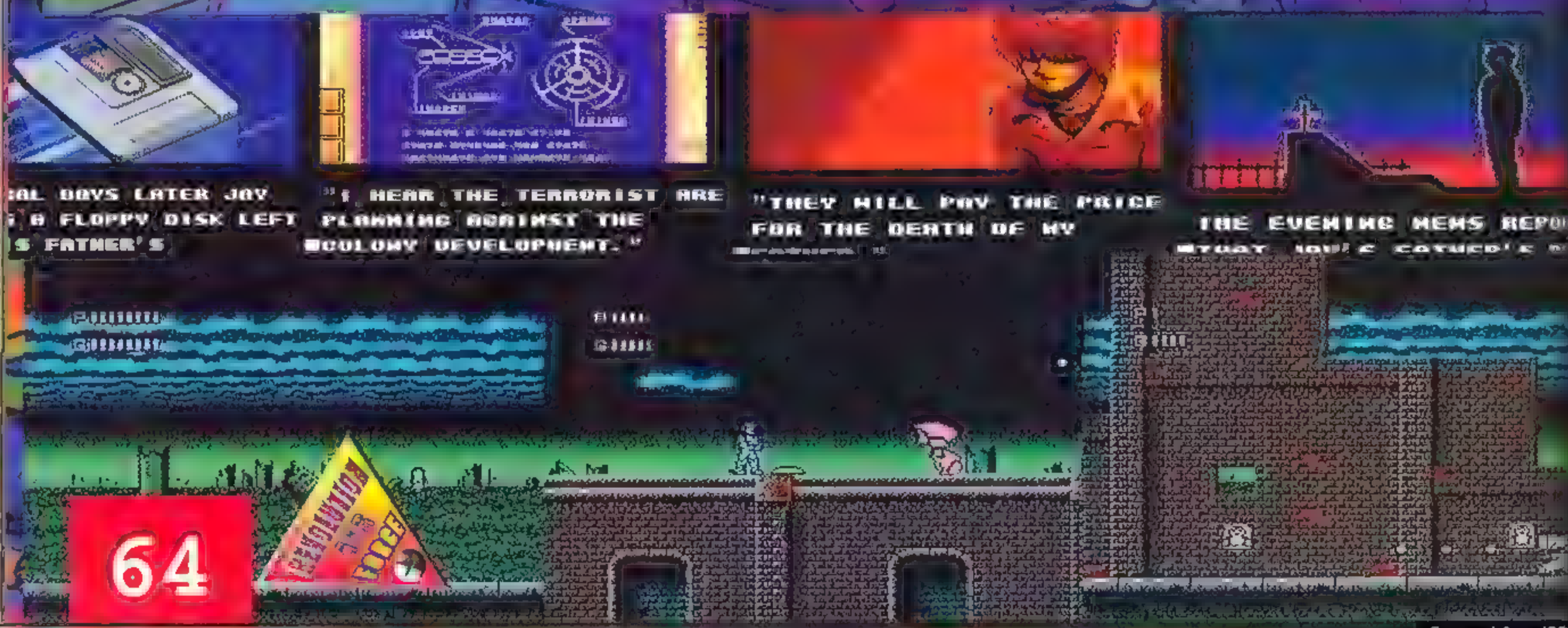
...А ВМЕСТО СЕРДЦА

Кол-во игроков: 1

Начало, как в кино. Вечерние новости сообщили, что отец некоего Джея погиб в результате несчастного случая. Найденная в комнате отца дискета доказывает обратное. Посвятив многие годы своей жизни развитию космической колонии, тот узнал о планах террористов захватить и использовать колонию в своих низменных целях. Отец завещал Джею закончить свою миссию, если сам не сможет сделать этого. И вот этот день настал. Пришло время, когда убийцы должны ответить за свои преступления.

Движимый благородным порывом смелый юноша бросается в полное опасностей приключение. На пути ему противостоят всевозможные киборги, получившие приказ убить ненужного свидетеля. Но Джей-то парень не промах, да и интеллект у человека покрепче, чем у любого робота. У него уже есть два вида оружия, четыре новых вида вооружения он получит после уничтожения охранников, выход к боссам роботов. Но не все так просто, как кажется на первый взгляд. Лифты-плазменники [illegible] обладает неисчерпаемым боезапасом. Первый [illegible] возможность приобрести [illegible] противниках, его похождение не составит труда [illegible] спасаться от лазеров, вылезающих [illegible] мин, которые не взрываются, [illegible] мают. Выстрелы на горизонте означают, что через несколько секунд снаряд с нервно-паралитическим газом упадет [illegible] среднем плане. Роботы здесь самые [illegible] опыта, они пытаются задавить Джея своей массой, несмотря на то, что их в упор расстреливают "пачками". В качестве босса выступает двухмоторный вертолет, из которого по очереди выпрыгивают роботы-убийцы. Их легче [illegible] из ружья-помповика (shot gun), а когда вертолет рухнет, добейте его из автомата (machinegun), но при этом не забывайте уворачиваться от атак с воздуха. У этого босса, как и большинства других, слабое место находится в стеклянном глазе для попадания в который нужно подпрыгнуть. Второй уровень переносит Джея в подземные коммуникации. Роботы опять не доставят особых неприятностей. Летающие щупальца не причинят вреда, если залечь под ними, а вот с вращающейся пушкой придется повозиться. Нужно встать так, чтобы пушечные выстрелы не доставали, отважно подпрыгнуть и стрелять в прыжке после пролета пули над головой. Первый подъемник охраняется уже знакомым орудием. Медленно летающие головастики не достанут Джея, если он пробежит под ними, не останавливаясь. На этом уровне в качестве босса выступает огромный робот на гусеницах со здоровенной лапой и самонаводящимися плазменными шарами. Ответьте ему ракетами в стеклянный глаз под головой. Не забывайте о механическом манипуляторе, который может доставить Джею большие неприятности.

В третьем уровне Джей оказывается на борту захваченной террористами космической станции. Пробираясь по лабиринтам грузового отсека, он должен добраться до главного компьютера и наставить его на путь истинный. Не для того, чтобы сделать это, ему предстоит преодолеть длинный путь, полный опасных механизмов и киборгов. Человекообразные роботы могут ответить на ваши выстрелы ответным огнем. Стеклянные башни с пушками лучше сбивать самонаводящимися ракетами. Металлические пауки не представляют большой опасности, но могут выпустить пару очередей. Вертикальные лазеры можно смело перепрыгивать



64

Scanned Angel82

ПЛАВАЮЩИЙ ЛОТОР

сразу же посл
нужно проход
Прыжок в яму дн
рассчитать та
иначе Джей напоре
де над ямами висят два
ра, нужно приблизиться к ним, чтобы они
кнули вниз. Летающие роботы лишены
кого оружия, но начиная крутиться вок
жея, отнимают у него энергию. Их нуж
чтожать в первую очередь. Самонаво
ящиеся ра
легко убивают недоступные
объекты, и синего робота в конце уровня,
при этом не забывайте перепрыгивать че-
рез пули (это возможно только в мире "Но-
вой Реальности"). Лазер, полученный от ки-
борга, поможет усмирить враждебно на-
строенный компьютер. Смело вставайте в
полный рост, верхняя и нижняя пушки Вас не
достанут, а когда выстрелит нижний "ствол"
самое время в прыжке поразить незащи-
щенный иллюминатор.
В
ое ко-
ствий.
ие ро-
у пуле-
ную гиру нужно
ать, когда она
нижне
Больших киборгов
лучше преодолева
Стальные цил
падают при
могут скинут
ы
всего навсе
на чем
дти дальше. Встре
ив на пути подобие моста, встаньте на край
пропасти и уничтожьте появившихся врагов.
Затем совершите серию прыжков при помо-
щи кнопки "Turbo-A", иначе мост обвалить
ся под ногами Джея. Последнему боссу охраня
ет монстр с
ловой. С ним легко

справиться, если вовремя уворачиваться от
его ударов. Смело бросайтесь в атаку, ведь
ваше оружие гораздо мощнее, чем у него.
Уровень, расположенный на борту косми-
ческого корабля, начинается с того, что Джей
оказывается в открытом космосе. Ваша за-
дача – добраться до ближайшего люка. Для
этого придется совершить несколько прыжков
с использованием ранцевого ускорителя.
Старайтесь не попадать в поле зрения ро-
ботов-охранников, иначе они откроют по вам
огонь. Если вы все же попали в поле зрения
робота, понимаете, в какую

8 БИТ

KONAMI

BLADES OF STEEL

1 PLAYER
2 PLAYERS

TM AND © 1988
KONAMI INDUSTRY CO., LTD.
LICENSED BY
NINTENDO OF AMERICA INC.

EDMONTON		MONTREAL
	1ST	
	2ND	
	3RD	
	TOTAL	

SELECT GAME

▶ EXHIBITION
TOURNAMENT

SELECT | SELECT LEAGUE

JUNIOR LEAGUE
TOURNAMENT

VANCOUVER
CHICAGO
MINNESOTA
NEW YORK
LOS ANGELES
TORONTO

Scanned Angel82

Спортивные игры на 8-битках - это отдельная песня. Графические и звуковые возможности весьма ограничены. Поэтому основное значение приобретает принципиальное решение игры - вид на площадку, управление игроками, изображение трибун, оригинальные вставки и т.д. Все это работает на азартность игры (или, по-английски - Playability). Удалось сделать игру азартной - успех гарантирован, не удалось - сливай масло.

Удачный пример - World Cup Soccer. Вид площадки сверху, футболисты совсем маленькие, большая скорость игры и разнообразие игровых приемов - в итоге ломовой азарт, с которым фэны часами режутся в видеофутбол.

Весьма оригинально решена проблема зрелищности в Super Basketball, где в момент броска включается псевдокиношная вставка с прыгающими игроками на весь экран. Смотрится впечатляюще. В Stick Hunter оригинальные феньки то-есть - читайте дальше (Другое название этой игры - Blades of Steel, по русски - Лезвия Стали. Так что не удивляйся, если увидишь эту заставку - купил то, что надо.)

Честно говоря, к моменту знакомства с игрушкой, я был избалован великолепной серией NHL от EA Sports. Поэтому брал в руки картридж если не с брезгливостью, то с большим скепсисом. Однако игрушка порадовала. Обзор площадки выбран удачно. Действие развивается динамично. "Живой" зрительный зал пусть и примитивно прорисован, и к тому же бурно реагирует на события, разворачивающиеся на площадке.

Игрок, получив шайбу, начинает мигать. Поэтому разглядеть, где шайба, труда не составит. Немного раздражает, что нет переключения с одного игрока на другого, когда команда не владеет шайбой. Приходится управлять активным игроком и надеяться на сообразительность других членов команды.

Нередко игроки сталкиваются в борьбе за шайбу. Такая ожесточенная борьба, как водится, влечет за собой драку. После нескольких тычков вместо хоккеиной площадки на экране появляется изображение раскрасневшихся игроков, которые сбрасывают краги и встают в боевую позицию. Удар - B, блок - A. Сверху - показатели жизни. Такие поединки вносят приятное разнообразие, а главное - помогают остается с шайбой и неудержимо рвется к вражеским воротам.

Ежели нападающего как следует звездануть клюшкой во время выхода один на один с вратарем, то назначается буллит. Правда, он больше похож на футбольный пенальти (удар по воротам), но 8-битнику это простительно.

Три уровня сложности: от Junior к Pro. На Junior играть довольно легко. Шайбы забрасываешь - не успевают из ворот вынимать. На следующем уровне посложнее, но особых проблем также не возникает. А вот при состязании с профи напрячься придется - пасы точны, скорости огромны, а удары сильны. С профи площадки не сходи - иначе игру проиграешь.

Резюме для 8-битной игры, сделанной 7 лет назад: Stick Hunter выглядит круто [ОД18]

Scanned Angel82

Dendy

ХИТ-ПАРАД

1. THE JUNGLE BOOK

десять слонов

2. BATTLE TOADS

3.

4.

5. SUPER CONTRA 6

6. BUCKY O HARE

7.

8.

9. GOLDEN AXE 4

10.

11.

Scanned Angel82

Секреты могут не работать на неоригинальных продуктах, в т.ч. купленых не в торговой сети Dendy

Toxic Crusaders

Пароли некоторых уровней.

2) 2258

Выбор уровня.

3) 7525

На экране выбора игрока

4) 3815

нажать одновременно

5) 4843

кнопки B и Start.

Widget

Выбор уровня.

На экране ввода пароля ввести:

123350.

Power Blade

Пароли некоторых уровней.

3) S8F3D125

4) 1B519FK5

5) KFGFJK74

6)8JB4D834

Revolution Heroes

Пароли некоторых уровней:

2) 427123

3) 140901

Ninja Cat

Пароли некоторых уровней.

Scanned Angel82

8 БИТ Боевой

На самом деле в названии игры еще присутствует фраза "шесть золотых монет" (6 Golden Coins).

Из-за этих жалких монет начались (а точнее продолжились) приключения великого Марио на Game Boy. Но не один водопроводчик замешан в столь темном деле. В игре, словно злой гений, присутствует Варио (антиблизнец Марио). Варио стырил монетки, которые являются ключом к замку-резиденции Марио. Злодей спрятал денежки в шести магических тайниках. Но недаром в известной песне поется: "Не прячьте ваши денежки по банкам и углам!" Итальянцы, воспитанные в Бруклине - ребята не промах. А супер-герой Марио в этой среде звезда. Так что, держись Варио!

Пройдется довольно много потрудиться, чтобы найти спрятанные сокровища и выгнать врага из замка. В целом игра повторяет предыдущую серию, но с одним большущим преимуществом. Есть огромная карта местности, по которой Марио идет к победе. По этой карте можно передвигать маленькую фигурку героя и выбирать этап. На уровнях все, как прежде. Тьма-тьмущая врагов и препятствий. Цель - пройти каждую зону до конца и найти монетку.

По мере продвижения Марио собирает множество предметов, помогающих ему в борьбе с прислужниками Варио:

Супер-гриб.

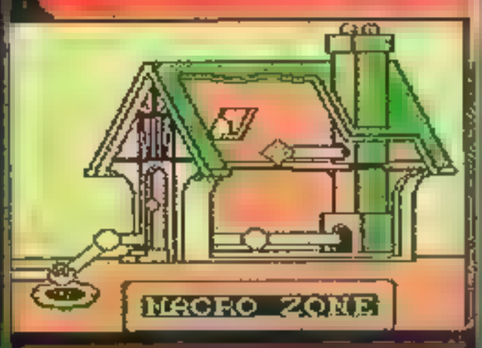
Съев его, появляется возможность превратиться в настоящего Супер-Марио, то есть очень большого Марио. В таком виде он может разбивать висящие повсюду каменные блоки.

Огненный цветок.

Если Марио сорвет этот цветочек, то в мгновение ока станет огненным (очень горячий парень!). При нажатии на кнопку B он сможет стрелять в противников огненными шарами. Осторожно! Некоторым противникам огонь не приносит вреда.

В качестве Супер-Марио или огненного Марио героический водопроводчик может выполнять вихревой прыжок. Для этого во время прыжка надо нажать на кресте управления вниз. С помощью нового движения Марио может разбивать каменные блоки у себя под ногами.

Жуки



Морковка -

безусловно, не экзотический продукт позволяет герою превратиться в зайца. Хлопая ушами, будто крыльями, Марио-заяц может летать по воздуху.

еще

Звезда

на 15 секунд непобедимым и может сметать с пути полчища врагов.

Кроме всего перечисленного, Марио может плавать под водой и летать в космосе. Уровней в игре такое множество, что создатели игры предусмотрительно вставили батарейку для сохранения пройденных уровней.

Теперь позволю себе познакомить читателей с новыми противниками, появившимися в Super Mario Land 2. Их не особо много, зато каковы!

Боевой жук -

этот атласный жук, начинает скакать то здесь, то там, как только вблизи от него появится Марио.

Грабби -

гусеница с иглами. Не надо запрыгивать на нее, так как рискуешь заполучить иголку.

Категория: приключения

Фирма: Nintendo

Super Mario Land 2

6 Golden Coins

1-Боб

Жук!

Костяная пчела

...ась
скелет, и ее не...
леть. Даже ве... Марио ...арит в
как следует, она ... ...ки-
вет.

Нико Бомбетте -

...остороже... ...ни
что иное, ка... ...ая
бомба. Пры... ...боч-
ным, чтобы ...

Заколдованная жаба.

Она не знает, чего она хочет.
Видимо, поэтому то высовывает,
то убирает свой длинный ...
Спики - странный парень. Он
может свернуть свое игольчатое
тело в клубок и таким образом
прокатиться по Марио.

...
есть и немногочи... ...ья.
Среди них ... заст...
кличке Зед. На ней Ма... ...жет
полетать в свое удовол...
Пройти игрушку сравн... ...сложно.
Зато в конце ждет приз - возвра-
щение замка владельцу, шесть
золотых монеток и отличное на-

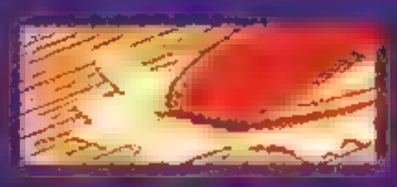
строение.
Короче, тот кто доил... ...вую
часть Super Ma... ...во
второй что-то новое. Не ... ра-
зочарован. Несколько другой под-
код к концепции "геймбоевых
игр", очень приличная графика и
традиционно бодрящая музыка в

который раз де... ...и-
кам Супер Мари... ...ных
минут! **[AM59]**

Scanned Angel82

8 BIT

Человек человеку



WaterWorld - самый дорогостоящий проект в истории кино. Количество зеленой капусты, буквально утопленной в водном мире, перевалило аж за 300 миллионов долларов. В Штатах общественность посмотрела фильм с легкой прохладцей и немым вопросом: "Куда дели деньги?" Если бы дело происходило в России, то понятно. У нас все, как в бездонную пропасть проваливается. Как и любой крупный кинопроект, WaterWorld сопровождался выходом видеоклипа, сингла, компакта с записью звуковой дорожки и, конечно, видеоигры.

Знак Ocean на коробке опытным игрокам может сказать о многом. Эта фирма не прославилась суперкрутыми хитами типа Mortal Kombat от Acclaim. Зато совсем плохих игр у нее тоже нет. Ocean всегда делает хорошие добротные игры. Из наиболее удачных можно вспомнить приключения бельчонка Mr. Nutz'а, забавную игру про голубого шарика Putty Squad и, конечно, адаптацию трехмерного боевика DOOM для Super Nintendo. WaterWorld можно смело отнести к их числу.

Несомненным плюсом Водного Мира является то, что называется термином various gameplay. По-русски это переводится как разнообразие стилей игры. Можно поплавать, побегать, пострелять, поездить на тримаране. Игрушка не опустилась до банально-шутера, что уже радует. Также язык не поворачивается назвать это платформенным приключением, ведь значительную часть игры составляют поездки на тримаране. Это делает игру абсолютно не занудной. Программисты точно все рассчитали. Как только надоедает плавать, натыкаешься на остров суши, замучался кататься на тримаране - пожалуйста, побегай по атоллам.

Итак, начальная заставка впечатляет. Подобного на Game Boy я еще не видел - словами описать невозможно. Как говорится, не в сказке сказать, не вслух произнесть - смотрите screensht.

Игра начинается в подводном царстве. Наш доблестный маринер плывет, рассекая подводные толщи воды. Плывет спасать свою Энолу. На пути попадаются мелкая рыбешка, акулы, угри и мины смокерсов (дабы не путать со сникерсом будем называть их курильщиками). Все это весьма вредно для здоровья. Столкнешься с ними несколько раз - всплывешь кверху попой.

Игра вначале приятно напомнила мне сеговского дельфина Экко. Исследуешь подводные глубины, пытаясь спасти друзей, избежав при этом опасностей. Тем более, что немного смазанное изображение Game Boy создает полное впечатление водных глубин. То и дело проплываешь мимо корабельных якорей, затонувших машин, фонарных столбов и даже неоскребов. Одним словом, графика выполнена на "отлично". Звуковое сопровождение игры также является одним из лучших, созданных для Game Boy.

Чтобы пройти игру как можно дальше, необходимо исследовать каждый уровень, дабы найти как можно больше полезных вещей.

Сердце повышает жизненную энергию. Максимальный запас - шесть сердец.

1UP - заветный знак для каждого игрока, дающий дополнительный шанс пройти игру до победного конца.

Патроны имеют тенденцию быстро заканчиваться, поэтому каждая такая находка очень и очень полезна.

Будильник. Обнаружив его, получаешь дополнительное время для прохождения уровня. Да-да, обязательно найдется человек, который не успел, поторопился.

Морская звезда - [illegible] дополнительную.

[illegible] лица [illegible] попадание в нее [illegible] Схватка будет тяжелой, стреляешь [illegible] в голову рыбины, а [illegible] прорваться на [illegible] курильщиков. На водных [illegible] сторон. Помимо них, опасайся [illegible] бочек с маслом. В этих битвах помогут [illegible]

Энергетическая капсула - восстанавливает [illegible] разрушения тримарана.

Гарпун изначально содержит двадцать [illegible] extra munition, увеличишь боезапас [illegible]

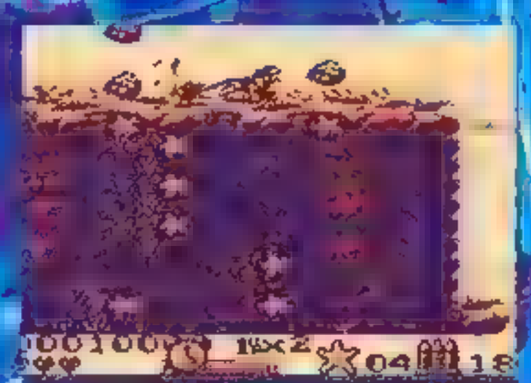
Ежели удастся добраться до атоллов, расположенных [illegible] кди. Перебираясь с платформы на платформу, [illegible] курильщиков пачками. Старайся [illegible] перед [illegible] Энолу. По пути освобождай пленников, опасайся водных врагов. В конце игры ждет встреча с крутейшим бойцом-курильщиком.

А теперь, батько, самое главное. Ни пароль [illegible] хранений. Только три Continue. Зато [illegible] конца доберешься до [illegible] ном Мире ценнее [illegible]

Scanned Angel82

-рыба.

Я БЫЛ



Scanned Angel82

Только этого никогда не случится - не та-кие дурачки тут работают, будьте уверены.

Иван Сидорович и Петр Владимирович

На … Эти

вич хитро ответил: «Не-е-е, тренировка все, батенька, тренировка», - и, достав из кармана серый "Гейм Бой", повертел им в ру… ках. «Ну а теперь, ораток, вали, геим овер, твое время вышло», - и с этими словами Иван Сидорович навсегда захлопнул дверь черемушкин…

Оставим моральный аспект дела в стороне, и обратимся, как люди достаточно практичные, сразу к аспекту матерьяльному. Что за … помощью можно натренироваться в лас-вегасских штучках? Вот ут нам на помощь приходит игра фирмы Interplay "Казино". …ственно, игра представляет собой эмуляцию визита … казино. Вы оказыва… …ть возможность и …обовать практически любой …естных ныне способов азартно просадить день…ги. Вы можете играть на обычном "одноруком бан…дите" - автомате, где вертятся три барабана с различными знаками и картинками, и где поре… да достается в зависимости от количества совпавших символов, сразиться с крупье в "очко" (по-английски - Блэк Джек), усе…сться за настоящий рулеточный сто… сыграть в кости и, наконец, у вас есть возможность попробовать себя в самой тради…ционной азартной иг…ре «покере

Будьте уверены: что, какие бы минимальные суммы вы … ределяли в качестве ставки в играх, все рав… но все деньги буду… …как и положено настоящ… …казино.

…от одного до ста долларов. Ваш начальный …пит в $10.000, согласитесь, со ставкой в … …нуть удовольствие

Однако тренир… …ка тренировкой а в…

…кая гипотетическая возможность хоть что-то … играть, и потому

…жек никто часами не станет. … сделана в игре и еще од… "Tournament", или "сорев…

вы получаете определенную … лючается она в наборе … количества денег на … игральных аппаратов … только вы наиграете … …рыш, вам предлагают … …мату … ток до тех пор, … ток … обычное … ти … …

Долго отведывать … зотики Петру Васильеви…ну не удалось, и он, просадив за полчаса не только все свои карманные деньги, но и чек, полученный от американ… … в результате даже за … стоящий совместный проект … …нулся в родные Черемушки ни с чем. Теперь он занимает одну … … Лас-Вегаса

… …сила, и ныне проживает в еще большей ква… …м новым русским, и зовется не Мамонтова, а Цу… …кайкина. Муж ее, Иван Сидорович Цукайкин, ныне также новый русский, работал в свое время в отдаленном районе Подмосковья на автокомбинате сторожем. Однажды на их пред… …риятии разыгрывалась от профсоюза одна путевка на телепереда… …чу "Поле Чудес". Иван Сидорович эту путевку выиграл, да и на те… …лепередаче ему повезло, в результате он совершенно завесплат… …но оказался в далекой Америке. И надо ж так случиться, что он … оказался в Лас-Вегасе одновременно с упоминавшимся Петром Владимировичем Мамонтовым! И мало того, что оказался, а … …ведь еще выиграл, выиграл тот самый чек американских парт… …еров Петра Владимировича, в результате чего и разбогател … изрядно и немерянно

Когда Петр Владимирович Мамонтов покидал родное … место жительство в Черемушках, он злобно по… …ел… …ровался у Ивана Сидоровича, каким обра… …м … …лось в том же самом Лас-Ве… …выиграть, где он, Петр Владимирович, столь изрядно проиг… …вич. Не иначе как б… …

Мультимедиа

8 БИТ

Петра Воднянского

Наконец, практические советы. Ну, главный практический совет - никогда лучше не играйте в настоящие азартные игры, разве что для острых ощущений один раз в жизни, имея под рукой минимальную сумму денег. А вообще... Прежде чем играть в "соревнование" лучше как следует натренируйтесь на простых игральных аппаратах, изучите их устройство, так как соревнование - не такая уж и простая штука, и ее можно одолеть только при хорошей практике.

А в общем - играйте, и может, вы так навостритесь в рулетке и в покере, что окажетесь в настоящем Лас-Вегасе, обчистите там подчистую пару казино!

[ДР17]

Scanned Angel82

8-БИТ

Фирма Acclaim, известная своими платформенными аркадами, снова делает игру по художественному фильму. На сей раз "жертвой" избран фантастический боевик с Сильвестером Сталлоне "Судья Дредд". Фильм сам по себе очень даже хороший, но не получивший ожидавшихся больших прибылей от проката.

Сюжет таков. В 2070 году на Земле разразилась Великая Ядерная Война, приведшая к уничтожению практически всего живого. Оставшиеся в живых жители Америки сгруппировались в нескольких пригодных для жизни местах, оставив все остальное пустовать. Зараженные радиацией непригодные для жизни участки суши стали именовать "проклятой землей". В этих "проклятых землях" бродят мутанты и отправляющиеся в отставку Судьи совершают свои "Долгие Прогулки". На трех самых больших пригодных для жизни островках образовались огромные мегаполисы, каждый из которых вмещает в себя до полумиллиарда жителей.

События фильма, и одноименной игры разворачиваются в одном из них, в Мегасити-1. Все растущее население ведет между собой беспощадную и зверскую борьбу за жилплощадь, уличные банды устраивают так называемые "блочные войны" - когда идут не квартал на квартал, а блок на блок. Вокруг снуют торговцы кофеином - единственным утешением для загнанных в узкие конурки людей. Кофеин запрещен, торговля им карается смертью, а употребление - пожизненным заключением в колонию строгого режима Аспен.

Полиции больше нет. Контроль за соблюдением закона возложен на плечи так называемых "судей" - отдельных сильновооруженных личностей, сочетающих в одном лице и полицию, и суд, и исполнителей приговора. В их права входит не только поимка преступников и их арест, но и мгновенное суждение об их виновности, вынесение приговора и приведение его в жизнь. У них есть Законодаватель - оружие будущего, сугубо персональное по сути, так как способно действовать только в руках человека с конкретным кодом ДНА, и при этом все пули, вылетающие из него, имеют на себе пометку с этим же кодом.

В игре семь уровней. Собственно, начинается все довольно обычно (для судьи Дредда), с рутинной работы. Банда мерзких недомутировавших хулиганов терроризирует мирных жителей. Когда Зеду и его ребятам хочется поиграться - начинается очередная блочная война. Вот тут наступает время вступления в дискуссию судьи Дредда и его большой-большой пушки. Собственно, на сей раз Зед не только устраивает безобразия, но еще и пытается пристрелить другого судью, коллегу Дредда. Так что у того появляется работа - найти и спасти коллегу, уничтожить все военные запасы хулиганов и, заодно, всех их пристрелить или арестовать.

Вернувшись в штаб, Дредд узнает о том, что в колонии строгого режима Аспен произошел бунт, и часть заключенных умудрилась выбраться из камер. Особо далеко сбежать они не могут, так как Аспен находится посреди радиоактивной пустыни - "проклятой земли", но заложников набрали и грозятся их всех убить, если им немедленно

Scanned Angel82

предоставят транспорт. Как самый крутой судья наличии, Дредд направляется в Аспен. Его зада запереть все замки, перестрелять всех повста ев и освободить всех заложников.

Тут-то у Дредда и начинаются неприятности. ернувшись в штаб, он узнает, что, оказывается, бил некоего репортера по имени Хаммонд. На амом деле это - часть хитрого преступного пла а, однако в жизни Дредда скручивают и собира отся пристрелить как преступника. За него всту лается Главный Судья Фарго, у которого, как у всякого Главного Судьи, есть право перед уходом в оставку на одно последнее безапелляционное постановление. Главный Судья Фарго уходит в от ставку только для того, чтобы заменить Дредду смертный приговор на пожизненное заключение в колонии строгого режима Аспен, где тот сам не так давно наводил порядок.

Но хитрым планам подлых заговорщиков не су ждено совершиться. Клан мутантов-ангелов пол стреливает транспорт, на котором везут заключен ных в Аспен, и Дредду удается скрыться. Первым делом он отправляется на поиски бывшего судьи Фарго, так как тот, похоже, что-то знает. Во-вто рых, Дредду надо найти Уголовный Кодекс, чтобы с его помощью доказать свою невиновность. По дороге Дредд продолжает по привычке вершить правосудие.

Форго действительно кое-что знает. Дредд - это генетический двойник другого бывшего судьи, Ри ко. Рико был приговорен к смерти, однако ему удалось с помощью дружков из криминального мира бежать из тюрьмы Аспен накануне исполне ния приговора. У Рико - тот же код ДНА, что и у Дредда, и именно по этому коду на Законодавал ке, из которой был убит репортер, и определили виновность Дредда в убийстве. Ясно, что настоя щий преступник - Рико.

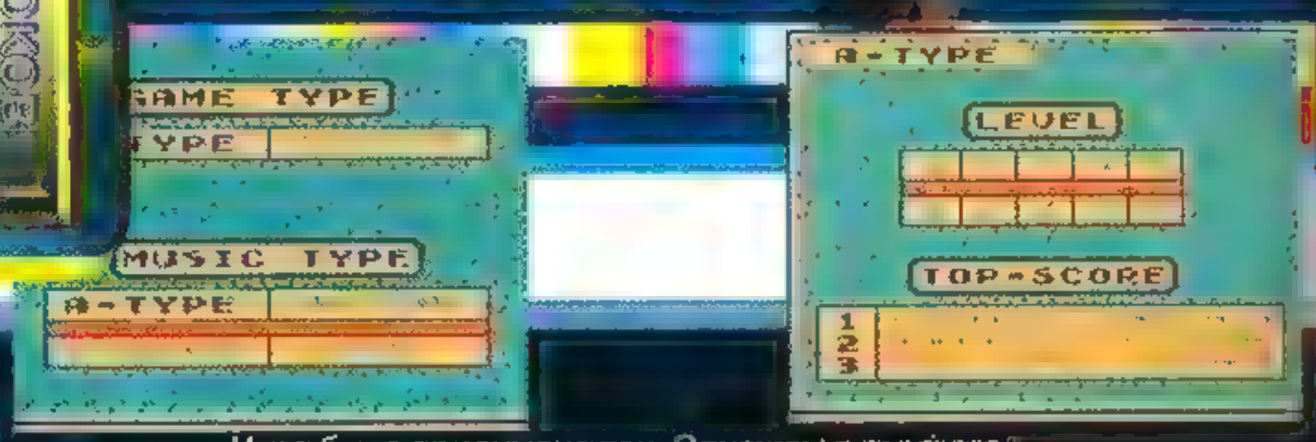
Дредд, продолжая по дороге арестовывать и лик видировать преступников, которых от уровня к уров ню становится все больше, возвращается в город, чтобы, представ перед Советом Судей, доказать свою невиновность. С трудом перебив всех Охотников на Судей, осаждающих Штаб Совета, Дредд проникает внутрь и узнает, что все судьи перебиты кровожадным Рико! Перебив снова всех Охотников, Дредд выходит из здания и направляется прямиком к развалинам Статуи Свободы, где спрятался подлый мерзавец.

И хоть у мерзавца в запасе крутой арсенал всевоз можного оружия, Дредд, разумеется, разбирается с ним как надо.

в нее надо играть. Единственное - старайтесь не все преступников убивать, часто бывает проще, безбо лезненнее и экономнее их просто арестовывать, вы бив предварительно из рук пистолет. Не жалейте гра наты на уничтожение аммуниции, как правило, на ме сте тюков с ней образуются новые гранаты, которые можно взять. Для смены оружия надо присесть и жать кнопку А, а не то, что сказано в инструкции.

Scanned Angel82

8 БИТ



То, что на коробке картриджа написано: "Тетрис - это der Puzzle-Spass aus Russland", а на картинках - изображение собора Василия Блаженного, не случайно. Дело в том, что автором столь популярного во всем мире "Тетриса" является тогда еще советский программист Алексей Пажитнов.

Игра была придумана так. Однажды в смутную пору ранней перестройки и начала антиалкогольной кампании Алексей зашел в магазин "Детский Мир" и купил там на сэкономленные на пропавшей с прилавков магазинов водке 50 копеек игру "Пентамино". "Пентамино" - это одноразовая логическая игра, представляющая собой сложенные в коробочке различные геометрические фигуры, части разрезанного квадрата. Задача игрока - вывалить все это дело на стол, перемешать, а потом сложить обратно в коробочку так, чтобы был восстановлен разрезанный квадрат. Пентамины бывают разного уровня сложности - различаются они количеством кусочков и тем, разрезаны ли они только под прямым углом или есть среди деталей и треугольники.

Алексей пришел со своей новой игрушкой за 50 копеек на очередное комсомольское собрание своего НИИ, и там, под монотонное гундение "румяного вождя" о вреде алкоголя, принялся раскладывать на коленях купленную головоломку. Когда это занятие подошло к концу, в отличие от речи комсорга, Пажитнов стал фантазировать. Вот в этот момент "Тетрис" и был придуман.

В общем, после собрания Алексей рванул в вычислительный центр и до ночи сидел та... программировал первую версию. Она совсем ...

Scanned Angel82

не похожа ни на то, что имеется ныне на персональных компьютерах, и на любую другую нынеш-нюю версию "Тетриса". Ввиду отсутс ия у им вшихся в распоряжении Пажитнова компьютеров прои мониторов, все было сделано в виде текста (фигуры составлялись из букв Ш). Но это был Тетрис.

Название происходит от латинского слова "тетра", что значит 4. Все фигуры в настоящем тетрисе должны состоять из четырех квадратных блоков. Юные геометры без труда могут сказать, что таковых фигур можно придумать только 7: большой квадрат, палку, букву "Г", букву "L" (зеркальное отражение буквы "Г"), букву "Т", и два зигзага, похожих на "2" и "5". Такие фигуры падают сверху экрана и летят вниз. Ваша задача - собирать эти фигуры на дне виртуального стакана, так, чтобы между ними не оставалось зазоров. Если вам удалось таким образом собрать горизонтальную линию на весь экран из квадратов, из которых состоит каждая из фигур, эта линия исчезает. Ваша задача - продержаться как можно дольше, не давая пирамиде несостыкованных фигур вырасти до потолка.

На этой идее фирма "Нинтендо" заработала несколько миллиардов долларов, человек, служивший посредником между Америкой и Москвой - пару десятков миллионов, Академия Наук - определенное количество десятков тысяч долларов, а сам Алексей Пажитнов - персональный компьютер и имя, которое дало ему возможность переселиться в Сиэтл, где он сейчас благополучно и работает.

Собственно, тот аппарат, который вы, возможно, имеете дома, и о котором идет речь в этом разделе нашего журнала, а именно "[illegible] сейчас существует во многом именно благодаря тому, что он разрабатывался до него, появился на свет тоже до того, как "Нинтендо" заключил контракт с владельцами на игру, однако не имел практически никакого успеха, несмотря на имя фирмы-изготовителя. Дело было в том, что у "Гейм Боя" был конкурент - сегавский аппарат, тоже ручной и тоже восьмибитный, но зато с цветным дисплеем. Этот аппарат жив и сейчас, но популярности "Гейм Боя" у него нет.

Едва "Нинтендо" выпустила первую версию "Тетриса" для "Гейм Боя", как в Америке, а затем и во всем остальном капиталистическом мире начался бум тетрисомании. Невозможно было оказаться ни в одном транспортном средстве, чтобы не увидеть там сосредоточенной бизнесменши или студента, старательно складывающего фигуры на портативном "Гейм Бое". Именно тогда появились всякие шутки по поводу его названия, так как имелось большое количество "гейм-герл", вовсю играющих в "Тетрис". "Game Boy" резко пошел в гору.

И у вас до сих пор нет этой игры? Я не верю. "Тетрис" на самом деле как будто специально создан для "GB", ни одна игра не смотрится здесь столь естественно. И, в отличие от расплодившихся у нас на рынке китайских "тетрисов" (кстати, сделанных подлопольно, так как кроме "Нинтендо" никто не имеет права использовать [illegible] в видеоиграх), здесь вы можете также соединяться [illegible] "гейм-боем", чтобы играть с живым соперником на скорость. ДР19

Scanned Angel82

8 Б

Праде-душку слоненка Денди зовут "Офице-ром".

Шахматы пришли к нам с востока и существуют уже более 2-х тысячелетий. Все это время они известны как игра полководцев, политиков и королей, развивающая стратегическое мышление и чутье оправданного риска. Кроме того, на клетках доски пасутся пра-прадедушкины любимые слоны (некоторые зовут его "офицером").

Данная программа была создана в 1990 году. За последние пять лет алгоритмы, используемые в шахматных программах, значительно усовершенствовались.

Поэтому я начал с того, что пробуют делать все при знакомстве с подобными програмами: на самом простом уровне поставить "детский мат" (см. "Денди - Наша Реальность" №20, совет О.Бендера из Нью-

Васюков). Chess Master сумел избежать его, но при этом в сложных ситуациях он совершал странные повторные ходы. Этот недостаток исчезает на более высоких уровнях игры. Порадовало, что программа не задумчива, как собрат формата Dendy. **Тактика Chess Master сводится к упрощению позиции путем размена фигур и последовательному продвижению вперед пешечных связок (что-то типа тактики окопной войны времен I-ой мировой).** Эта тактика дает результаты - и к концу игры меня прижали к краю доски.

Вообщем, игра с Chess Master не лишена интереса. Кроме всего прочего, программа дает различные полезные функции. Среди них: часы при использовании Game Boy двумя игроками, игра вслепую, просмотр и предложение программой оптимальных вариантов и т.д. и т.п.

THE CHESSMASTER

The New CHESSMASTER

Actions

*Human Players 1
Change Sides
Force Move
Takeback/Replay
Set Up Board
Solve For Mate
Mate In 1 Moves
Offer Draw
Load Game
Save Game
Begin New Game

Для выхода в меню Установок, повторно нажми Select.
Перемещение по меню курсором, выбор-кнопка А.
Пункты меню Выбора (по порядку):
Human Players
Кол-во игроков людей 1 - игра с компьюте ром, 2- играют двое, используя Game Boy как доску, 0 - компьютер играет сам с собой.

Change Sides
Выбор сторон.
Forse Move
Заставить ходить - используется, если надоело ждать хода компьютера (ход может быть очень слабым)
Takeback/Replay Возврат
повтор - кнопкой В ход берется назад

Set Up Board
Расстановка фигур - при нажатии selec-выводит в новое меню. Можно давать фору, убирая конкретные фигуры
Solve For Mate
Решить проблему - проверка неизбежности мата
Mate in 1 Moves
Поиск мата - через определен ное количество ходов

Offer Draw
Предложить ничью компьютеру.
Load Game
Восстановить игру- по паролю
Save Game
Сохранить игру пер ролем
Begin New Game
Начать новую игру

Deep Thinking
Продолжать думать- программа продолжает об считывать ходы, пока ду
Opening Book
Книга дебютов -програм ма использует против те бя 7 стан дартных дебю тов

Teaching Mode
Учебный режим - пока зывает воз можные ходы
Coordinates
Координаты - убрать ко ор динаты по краям дос ки
Chess Clock
Часы

Touching Rule
Правило касания уста новка правила спортив ных шахмат " коснулся - ходи"
White/Black visible
Белые/ченые видны -ус тановка для игры "вслепую"
White on Bottom
Белые внизу - перевора чивание доски

Нажав старт во время игры, можно выйти в меню данных (пункты по порядку)
Ходы - последние девять ходов
Ply
Окно обдумывания -пока зывает ходы, обдумывае мые компьютером
Hint
Совет - ходы, предлагае мые тебе компьютером
Окно для съеденных фигур. **[ИТ02]**

Пункты меню Установок (по порядку):
Level
Установка степени сложно сти - 2 степени для новичков и от 1 до 13 обычных уровней, при этом указано отношение чис-

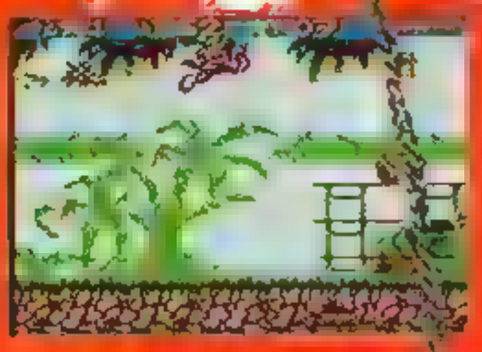
Многие из этих функций могут пригодиться даже профессиональному шахматисту. Кроме того, эта программа оказывает достойное сопротивление даже самому "крепкому" любителю.

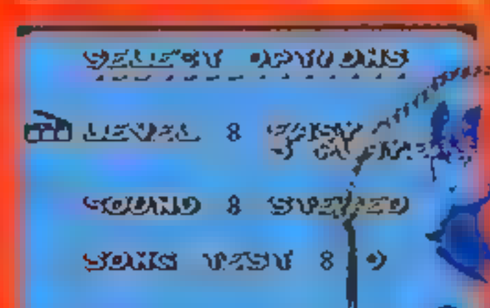
Одно обидно: нельзя в безвыходной ситуации повторить памятный бросок гроссмейстера О.Бендера, а так хочется порой это сделать.

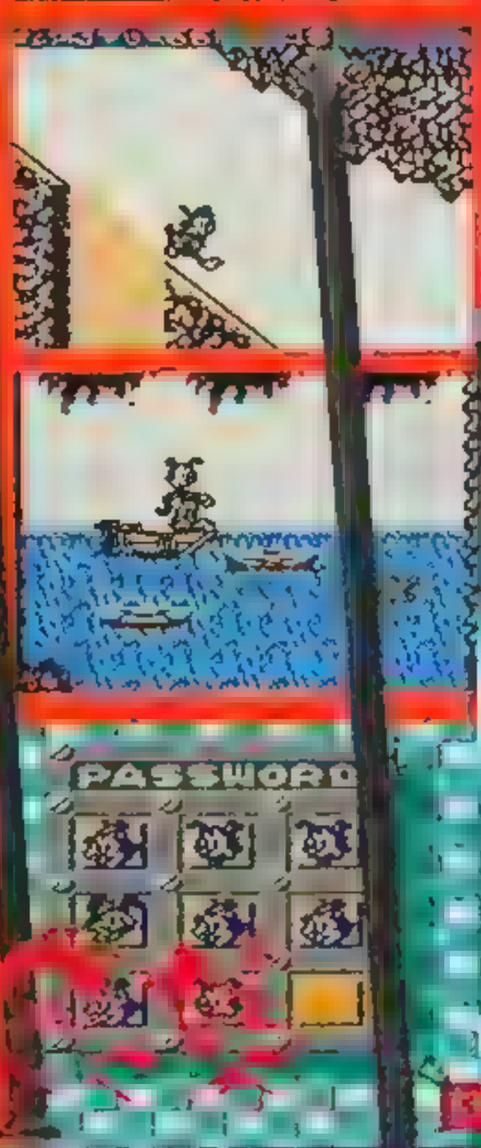
Я надеюсь, что несмотря на твою увлеченность электронными играми, ты знаешь как играют в обыкновенные шахматы. Поэтому я пропущу первые страницы родного описания, повествующие о том, как ходят шахматные фигуры. (Крик из зала: "Лошадью ходи, век воли не видать!").
Для выхода в меню Выбора, нажми Select.

Scanned Angel82

Наши в Голливуде



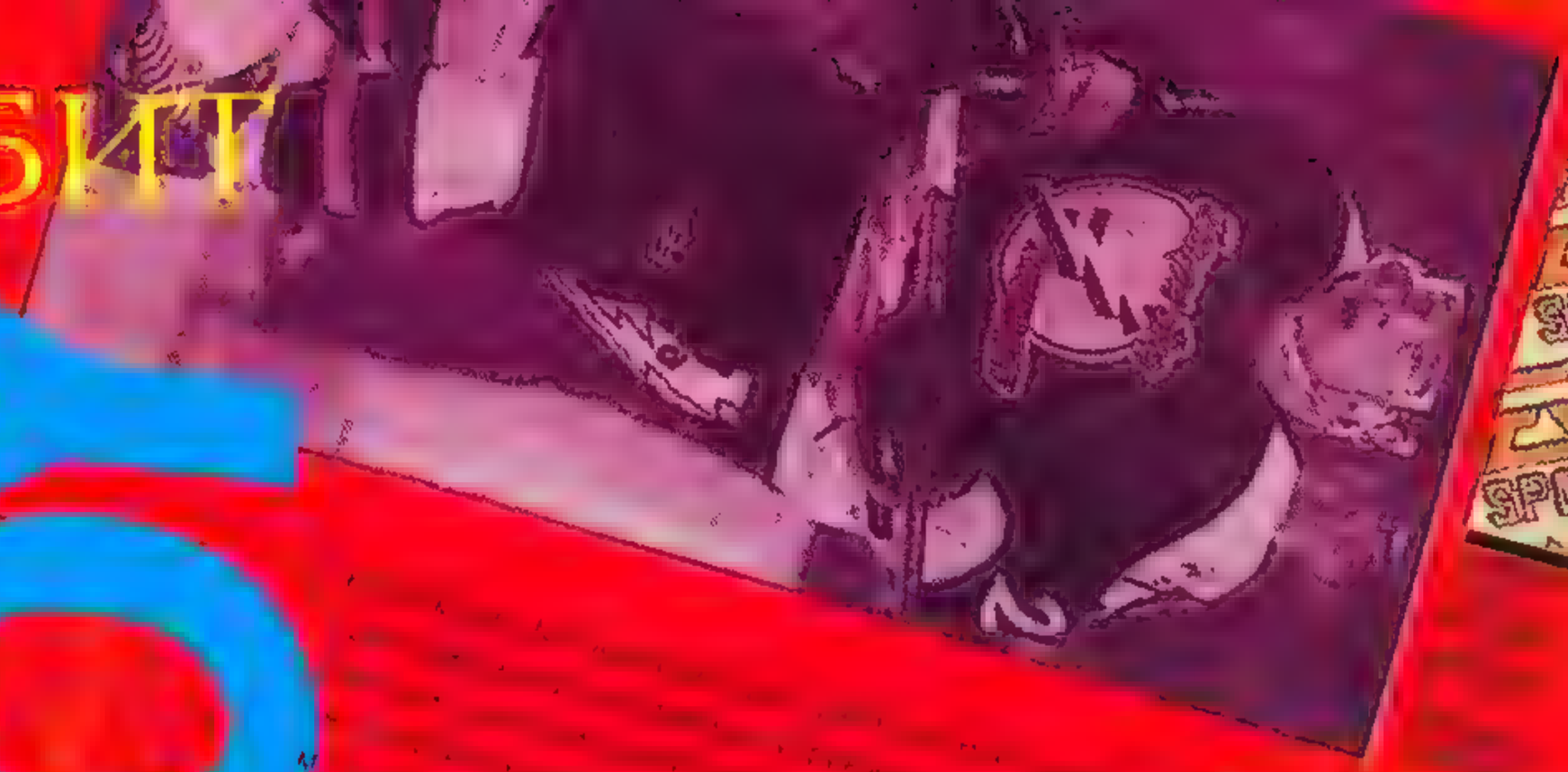




Кто [illegible] Извес[illegible] героя этой игры [illegible] мужчина Дот [illegible] мультфильмов герои созданные на студии Уорнер Бразерс. Собственно, два мужика Якко и [illegible] Уорнер и одна женщина Дот - сестра Уорнер. То есть, на самом деле студия называется Уорнер Бразерз инд. Систематизировать [illegible] время ремонта навсегда [illegible] Ремонт в [illegible] УБ&С был связан [illegible] новым [illegible] ступившимся [illegible] к первой [illegible] Нового Мира" на другой [illegible] где [illegible] тогда же [illegible] Студии [illegible] Мира" был [illegible] тогда же и утерян. Во время этого [illegible] пробивающими в будущем [illegible] Директор студии Уол[illegible] Дисней [illegible] Сестер" в [illegible] Ирмы [illegible] Дотой [illegible] тех [illegible] Пару [illegible] Студия [illegible] этом [illegible] Якко [illegible] так как [illegible] прикручена [illegible] году во [illegible] [illegible] [illegible]

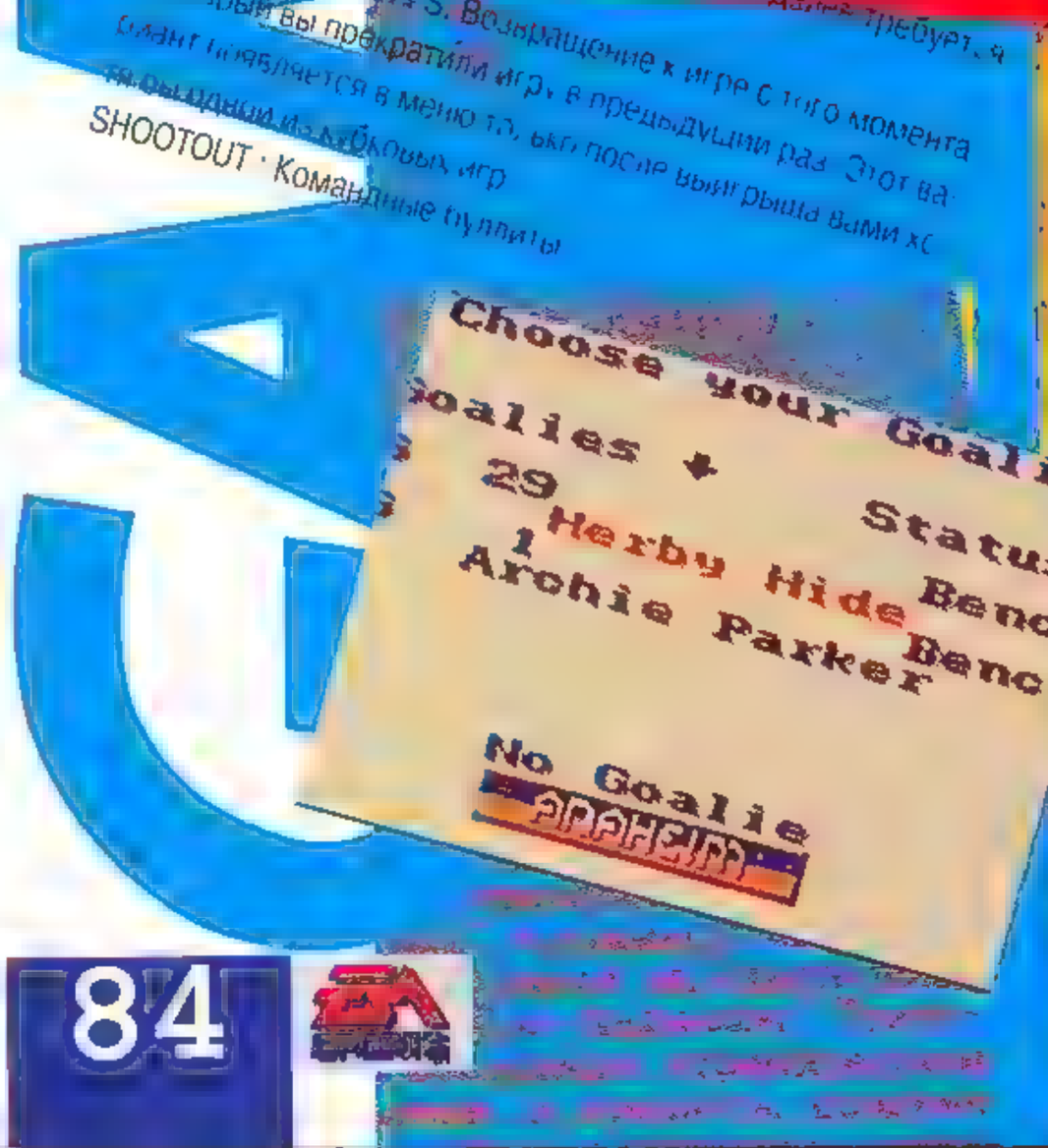
ВЕЗДЕСУЩИЙ
ЭЛЕКТРОНИКА
ВИДЕОИГРЫ
ПРИСТАВКИ

ВСЕ ИГРЫ



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ПРАВИЛА



8-БИТ

ХОККЕЙ

Оверта йм

пояснений. Все и так ясно, а незначительные вопросы по управлению игроками автоматически решатся во время игр. Игра в метро потребовала дополнительных усилий, с непривычки и без тренировок пришлось тяжело. Мне показалось все же, что NHL-95 на Game Boy лишен присущего взаправдашной игре драматизма и игровой интриги. Игроки не так послушны и управляемы, как характерно этой компактной системе. Обзор прекрасный, но видимо с потолка хоккейной арены. В этом-то все и дело! Чересчур маленькие игроки и слишком заметные упрощения превратили хоккей в хоккейчик: выхолостив и умалив (верное слово!) игру. Разобраться в "наших" и "ваших" трудно, если только не играешь под настольной лампой. Каких составов команд, статистики, повторов, не говоря уж о "видеовставках, драках, комментариях

В случае хоккея, приличной графики, имитаторства, цветности, как в других спортивных играх в (не)боевом Лемье [АБ04]

Новости спорта" по телеку. Диктора Гундосила "Сно-

Эксперты "Видеостадиона" шутили: "Что здесь думать? Super Nintendo, Game Boy, Dendy Junior - у нас побеждали. Теперь очередь Mega Drive". В каждой шутке есть доля шутки.

Обсуждение было самым коротким за четыре выпуска "Видеостадиона".

Хоккей на Dendy Junior - динамичный, обзор хороший, шайба большая. Даже с поправкой на 8-битность, игрушка все же слишком примитивная, чересчур упрощенная. "Представляете, нет переключения активного игрока" - с огорчением констатировал один из нас. Такого допустить мы не смогли!

NHL на Game Boy - все же маленький такой... Наше мнение: командные спортивные игры из этой серой коробочки не всегда удаются. Хоккей слишком перенаселен для такого экрана и представить что эта дергающаяся черно-белая фигурка, высотой 1 см - скажем, Сергей Федоров, - значит обидеть Серегу!

Хоккей на Super Nintendo неприятно поразил... отсутствием зрителей на трибунах. Неужели команд хозяев дисквалифицировали? Ну, а если серьезно, то многое потрясло: видеовставки, удаления, драки, движущаяся точка обзора, графика. А звук! Чмоканье шайбы о борт, характерный "бамз" щелчка в штангу или нервный голос комментатора, американского Перетурина, создающий представление, что матч происходит на самом деле!

Но все же победил NHL-96 на Mega Drive. Быстрая, скоростная игрушка. Реальные команды, прави смены звеньев, богатый арсенал хоккейных приемов, несколько способов забить гол. Добавьте со обновленную детализированную графику и анимацию и поймете, почему чаша весов склонилась Mega Drive. Словом, победил превосходный, действительно наилучший имитатор!

Scanned Angel82

Game Bo

десять слонов

ХИТ-ПАРАД

от Dendy

1. SUPER MARIO LAND 1

2. SUPER MARIO LAND 2

3. SMURFS

4. OBELIX

5. CHESS MASTER

6. WARIO BLAST

7. WATER-WORLD

8. DUCK TALES 2

9. NBA JAM

10. CASINO FUN PACK

Scanned Angel82

SADOGAME

T.M.N.T. - 3; Radical Rescue

Пароли некоторых уровней.

1. 2100002
2. 3100102
3. 4110102
4. 5111112
5. 3211132
6. 3311332
7. 4331332
8. 2731332
9. 5733372
10. 3733772
11. 4773772
12. 5777772

Desert Strike

Пароль на второй уровень: FJHGGL.

Mr. Nutz

Пароли некоторых уровней.

2. DOMINO
3. ENRIGO
4. COLORS
5. JUMPER
6. SWITCH

Die shlumpfe

Пароли некоторых уровней.

5. PBSP
10. ZRMS

Probotector 2

Пароли некоторых уровней.

2. MJ4V
3. MGWZ
4. 2YLJ
5. 3R5C

Секреты могут не работать на несоригинальных продуктах, в т.ч. купленых не в торговой сети Dendy.

Scanned Angel82

Ухаc оно!

...про SUPER NINTENDO

Мы ковбои не пьем больше Бренди
Мы покупаем товары от Денди
Любим особенно мы Mega Drive
Ну а от SNES-а вообще ловим кайф.
г. Москва, Антоха Николаевич Ковылкин.

...про Контру

Я Контра, Контра, Контра
И я не Робокоп
Тупому Робокопу, я вдарил больно в лоб.
И я не Терминатор
Я "действройнул" его
От глупой железяки не будет ничего.
г. Курск, Еремеев Вовчик.

...про Dendy

Dendy Classic круче всех!
Обеспечен всем успех!
г. Пушкин, Даша.

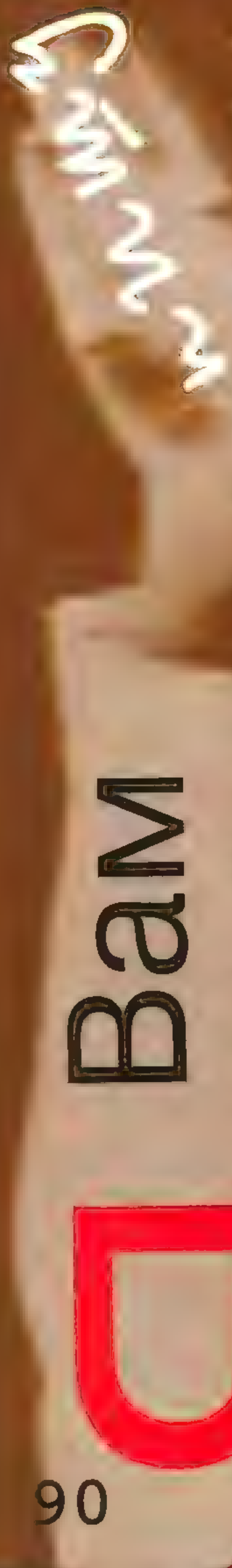
Dendy для любителей в биллиард сыграть,
Dendy для любителей в уток пострелять.
Руки не ломаешь ты в "Стрит Файтер Три",
С Dendy отдыхаешь ты!
г. Ижевск, Артемов Артем.

Хорошо живет на свете Денди - слон!
И конечно всем улыбку дарит он.
Синие брюки, синяя бейсболка,
Желтые кроссовки, красная футболка.
Денди не похож на Кена.
У слоненка имидж крутого супермена!
Московская обл., Тугушева Елена.

...про KILLER INSTINCT

Тут, намедни, в Killer Instinct я собрался поиграть
Вроде, круче Mortal Kombat - в нем фаталити не счесть
Ясен перец, он смертельный: стимул жизни - убивать.
Лучше буду по порядку - о бойцах, но по чуть-чуть
T.J. Combo - черный дядя, любит лапами стучать
Фулгор, блин, мутант безрогий. Хоть и кибер, а - солдат.
Джаго - ниндзя, в бою быстрый - лучше клюв не раскрывать.
Орхид - это не цветочек, с поцелуями не лезь.
Тандер - грозен с топорами,
Старый перечник-индеец, не подохнет он никак.
Спайнал. Тот давно копыта бросил - тыщу лет тому назад
Только щит и меч остались (КГБ здесь ни при чем).
Сабревульф и вовсе фишка - то ли немец, то ли зверь.
Глациус - чувак ледовый, знать сбежавший снеговик
Киндер - огненный красавец, он горячий как скакун
Вот и вся команда в сборе, бойцы - круче не найдешь
Выбирай себе любого - джойстик в руки и внедреж!
г. Вифлием, Давид.

Scanned Angel82



Вам

и как надо нажимать резко или не резко и как или не резко две сразом или не резко

Иркутская обл., Болтвин Гена

Извините, что я не пишу свое имя. У нас в поселке люди можно сказать дикие.

Костромская обл., с. Адищево.

Прошу выслать наложным платежом картриджи (кассеты):
Инстинкт Убийцы, Викингема, Око Дельфина.

г.Шилка, Веслополов С.

...лядь, ...елять поямо в него.

Алексеенко Витя

...вини за ошибки, у меня с руским тугавато.

Иркутская обл., Брозянский Сергей

...фатальный удар это когда убил игрока, с которым ты дрался и когда компьютер говорит ...им "покончи с ним" ты или отрываешь руки или отбиваешь голову.

г. Омск, Иванов Антон.

...у вас попросить, чтобы вы показали какой нибудь калечущий удар. Если вас не затруднит.

г. Петушки, Лянокин Саша.

Нажать вблизи от противника вперед, вниз, вперед и кнопку X. SUB-ZERO элегантно выдирает голову заодно с позвоночником.

г.Братск, Рябов Сергей.

Мне сказали в школе, что если в приставку Super Nintendo вставить 100 картриджей, то у нее ...ерегрузится память и она сломается.

г.Астрахань, Баранов А.

...ять кнопки по цифренному порядку, тогда будут появляться женщины.

ст. Тацинская, Червонов В.

...ятва.

...ачение слова SUB-ZERO ниже "0", это означает, он самый главный из драчунов.

...е ничего нельзя сделать с бочками. Они просто стоят.

г.Москва, Карабутов Павел.

...меня за ошибки, но я это письмо пишу на уроке литературы.

г. Дружный, Ракита Роман.

...альности я русский хотя и живу в стране якутов.

г. Нерюнгри, Васильев Александр.

...не присылайте компютерную игр фирм "NinDendo" 16 би...
...екс 2. Майка Джордон 3. Брониносис 4. Король Танк.

Чурапчинский Улуус, Петухов Славик

...пожалуйста расскажите об игре "Койот и бегун".

г. Москва, Морозов Женя.

А е... узнать, Сега это шестнадцатибитная приставка в 1 байте 8 бит, если 16 бит, то значит два... ры "Аладдин" и "Бешенный пес МАК КРИ" подходят к Сеге. У меня есть игра "Аладдин" для... я этой игры требуется 4 байта оперативной памяти. 4 байта - это 32 бита, а для "Бешен...са" требуется еще больше. Разница в двух байтах. Так почему же на IBM требуется 4 байта, а на С...е хватает и двух байтов?

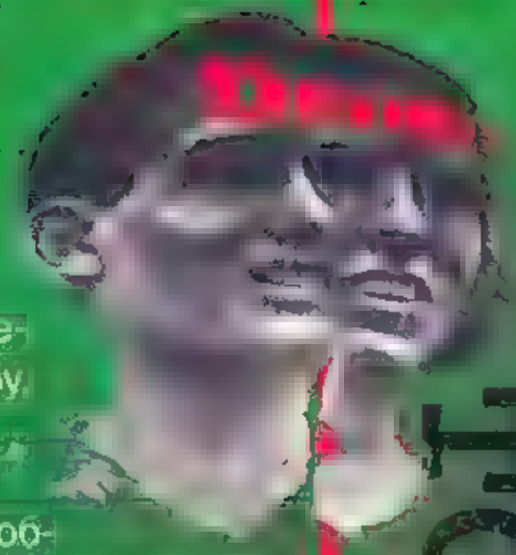
г. Красноярск, Леха.

...тоязь! Торопились!

Республика Саха, Артем и Алексей.

Scanned Angel82

Новости от NINTENDO.



СООБЩЕНИЕ ОБ УЧАСТИИ НИНТЕНДО В ШОШИНКАЙ

Для тех из нас, кому повезло попасть в Выставочный Центр Макухари, расположенный к северу от Токио, долгое ожидание закончилось. Система Нинтендо 64 (японский вариант названия Ультра 64) была представлена дистрибьюторам Нинтендо, лицензиатам и прессе. Было выпущено сообщение для прессы, в котором говорилось, что Нинтендо 64 поступит в продажу в Японии в апреле 1996 г., всего через четыре месяца. Это не удивительно, хотя даже самые популярные игры, показанные здесь, в Шошинкай, готовы еще только на 50%. Вторая новость, которая была сообщена прессе, это цена, которая будет составлять, как все и ожидали, 24 900 иен или $249. Комплект за эту цену включает один контроллер (джойстик). Мы также узнали, что для подключения Нинтендо 64 к телевизору можно будет воспользоваться старым аудио/видео кабелем от Супер Нинтендо.

На выставке были представлены контроллеры для Нинтендо 64 шести различных цветов. Можно будет приобрести дополнительный контроллер одного из следующих цветов: черный, серый, желтый, зеленый, голубой и синий. Так как к приставке можно подключить четыре контроллера, то использование разных цветов дает возможность быстрее разобраться, где чей. Кроме того, хочу поделиться с вами еще и такой новостью. В прорезь контроллера вставляется [illegible] памяти, на которую может записываться игровая информация о вашем продвижении в игре. Вы можете вынуть ее, пойти в гости к другу, вставить карточку в контроллер его приставки и продолжать игру.

Игры

Супер Марио 64

Хотя слухи о новой игре про Марио циркулировали давно, мы наконец увидели эту игру и получили возможность испробовать ее. Представьте себе приключения Марио в трехмерном мире с очень детализованными объемными персонажами и [illegible] эффектами. Супер Марио 64 – это просто лучшая интерактивная игра, которую когда-нибудь видела свет. Работники выставки все время оттаскивали от нее посетителей (вежливо, конечно), чтобы другие зеваки тоже могли попробовать поиграть. Для Супер Нинтендо такой привлекательной игрой в свое время стала игра Мир Супер Марио. Я думаю, что эта история повторится с Супер Марио 64.

Во-первых, вы получаете полную свободу перемещения. Игрок управляет перемещением Марио с помощью трехмерного джойстика, а кнопка "А" используется для прыжков. Четыре кнопки "С", находящиеся справа от джойстика, используются для управления положением камеры и направлением обзора. Да, вы можете установить камеру там, где вам нравится, у лица Марио или в стороне, так что вы сможете видеть все, что происходит вокруг маленького водопроводчика.

Игра начинается в замке. Марио проходит через всякие двери и попадает на различные уровни. Марио приходится выбирать, в каком направлении идти – раньше такого не было. Внезапно появляются уже знакомые враги – Томпсы, Растения-пираньи и Буусы, они тоже трехмерные и еще более опасные, чем раньше.

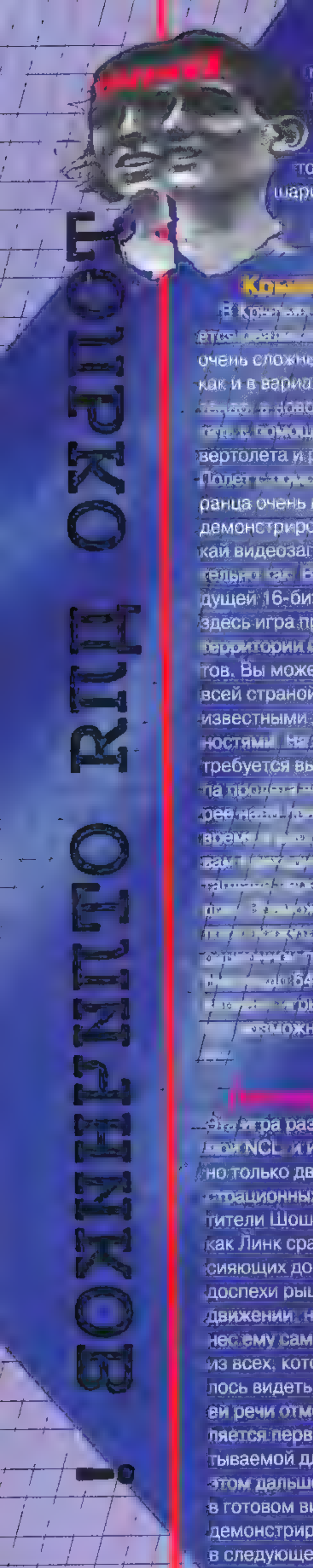
На одной из первых стадий Марио надо найти спрятанную пушку и прорваться до флага, укрепленного на крыше замка. Спуститься по премиальному желобу, наполненному монетами, изогнутому, как бобслейная трасса. Таскать пингвинят у гигантской мамаши. Схватить Боусера за хвост, и выкинуть его за пределы телевизионного экрана. Частично чувство реальности в игре объясняется использованием контроллера и трехмерного джойстика. Применение аналоговой системы дает возможность двигаться быстро или медленно. Не нужно использовать специальную кнопку для бега.

Многие посетители говорили, что они не любители компьютерных игр, но эта игра им понравилась. Я спросил: "Почему?" Мне ответили: "Очень приятная игра." Это волшебство Миямото в чистом виде.

Пока что игра Марио 64 была наиболее интересной, но посмотрим, что будет дальше. Пока.

Кирибол • Единственная игра выставке, кроме Супер Марио 64, в которую уже можно играть. Кирибол несколько напоминает Волшебный Мир Кирби, но игра намного более разнообразная. Она больше не напоминает гольф. В ней Кирби предстает в виде шара, движением которого вы управляете. На одном из уровней вы вместе с Кирби скатываетесь по снежному склону и собираете при этом звезды, перепрыгивая через препятствия. В режиме для четырех игроков каждый из них управляет своим Кирби. Цель заключается в том, чтобы вытолкать других Кирби за предель чашеобразной арены, поверхность которой все время изменяется. Особенно интересной делает эту игру использование трехмерного джойстика. Если вы не будете все время регулировать скорость движения Кирби с помощью джойстика, то он легко

Scanned Angel82



ЛЕТО ОЖИДАНИЯ

может вылететь за пределы экрана. Это напоминает головоломку, в которой надо загнать шарик в отверстие, наклоняя корпус

Ко

В Кр

очень сложные манеары. Так же, как и в варианте для Супер Нин-

вертолета и ре

Полет

раница очень впечатляет. На про

демонстрированной в Шошин-

кай видеозаписи это действи

тельно так. В отли

дущей 16-битовой версии

здесь игра происходит на всей

территории Соединенных Шта-

тов. Вы можете пролететь над

всей страной и познакомиться с

известными достопримечатель-

ностями. На

требуется выполнять трюки Ти-

ла пролет

рее

вре

вам

пу

ду

ра

Игра разрабатыва

ей NCL, и на нее бы

но только два коротких демон-

страционных фрагмен

тели Шошинкай могли видеть,

как Линк сражается с рыцарем в

сияющих доспехах. Блестящие

доспехи рыцаря сверкали при

движении, но герои Хайрула на-

несему самый элегантный удар

из всех, которые мне доводи-

лось видеть. М-р Ямаучи в сво-

ей речи отметил, что Зельда яв-

ляется первой игрой, разраба-

тываемой для DD Драйва (об

этом дальше), и что первый раз

в готовом виде она будет про-

демонстрирована на Шошинкай

в следующем году. Мне это по-

К

CD-ROM, кото

только для сч

зование магнит

волит записывать на него дан

ные. Кроме возмож

ния информации без использо-

вания батареи, это также позво

Карт Марио 64 - Эта игра должна быть готова

ние, во

Вот

ще, похоже на F-Zero, но с вол-

нами. Игра разрабатывается

EAD, отделом Nintendo Co. Ltd.

торый возглавляется М-ром

Миямото. На демонстрацион-

ном варианте были представле-

ны гонки по городским каналам

(возможно, в Венеции) и рекам.

Но вместо водных велосипедов

теперь используются сверхсов-

ременные моторные лодки. В

игре может принимать участие

несколько игроков, использует-

ся управление с помощью трех-

мерного джойстика.

Бластдозер - В этой иг-

ре, разрабатываемой фирмой

Rare, вы управляет одним из не-

скольких типов мощных бульдо-

зеров. Чтобы избежать катаст-

рофы, нужно прорываться через

города и

путь. Конечно

разработка

но уничтож

богатую ис

игр, а здес

представл

но. При по

фирмой Al

ли удалось получить наиболее

впечатляющие взрывы, которые когда-нибудь изображались компьютером. Остальная графика выглядит столь же впечатляюще.

КОРОТКО

Тени Империи - Прекрасная графика снежных пауков и шагающих машин. В окончательном варианте игры можно будет действовать и на стороне Темных Сил.

Битва Багги - С помощью М-ра Миямото фирма Angel Studios создала картину футуристической битвы. Много хороших отзывов на выставке.

Стар Фокс - Космическая игра, которая отличается реализмом, за исключением волосатого создания за пультом управления.

Золотой Глаз - Похожа на Дум, великолепное качество звука. Показанные на видео отрывки не очень характерны. Так как эта игра разрабатывается фирмой Rare, приходится ждать чего-то впечатляющего.

[illegible] - Представьте, что вы создаете своего собственного динозавра, помещаете его в мир других животных, оживляете и управляете его движениями, чтобы он поедал других зверей. И все это в вашем собственном звуковом сопровождении. Игра разрабатывается фирмой Software Creations. Надеюсь, что она окажется достаточно простой, чтобы мы все могли ей пользоваться.

Жатва Тел - Фирма DMA Design никогда не идет по проторенной дороге. Это доказывают такие игры, как Лемминги или Uniracers. В Жатве Тел вы управляете различными машинами, которые используются для борьбы с вторжением пришельцев. Вы перемещаетесь по дороге от одной опасной точки к другой. Если вы доходите до очередной цели, то получаете новую боевую машину. Как говорят, в игре будет использоваться 80 различных типов машин - от танков до самолетов.

Scanned Angel82

Новости от DENDY.

NINTENDO 64 - ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ЦПУ: MIPS 64 бит RISC CPU (специализированная серия R4000)

ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА: 93,75 МГц

ПАМЯТЬ RAMBUS D-RAM 36 Мбит

СКОРОСТЬ ПЕРЕДАЧИ: максимум 4 500 Мбит/сек.

СОПРОЦЕССОР:

RPC. Встроены SP (звуковой и графический процессор) и DP (процессор обработки пикселей)

ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА: 62,5 МГц

РАЗРЕШЕНИЕ: 256 x 224 - 640 x 480 точек, поддержка безмерцательного режима чересстрочной развертки

ЦВЕТ: 32-битовый RGBA буфер цветного кадра, поддерживающий 21-битовый цветной видеовыход

ГРАФИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ:

Z буфер

сглаживание

создание реалистической структуры

- трехлинейная интерполяция с фильтрацией

- коррекция перспективы

- создание окружения

ГАБАРИТЫ: 260 мм (10,23") x 190 мм (7,48") x 73 мм (2,87")

ВЕС: 1,1 кг (2,42 фунта)

Информация соответствует состоянию на 24 ноября 1995 г.

МИДУЭЙ И НИНТЕНДО СООБЩАЮТ О ВЫПУСКЕ АРКАДНОГО ВАРИАНТА ИНСТИНКТА УБИЙЦЫ 2

Midway Manufacturing Company и Нинтендо объявили о выпуске долгожданного аркадного варианта Инстинкта Убийцы 2. Эта игра, которая появится в развлекательных центрах и аркадах в феврале, выпускается в соответствии с лицензионным соглашением между Midway, Нинтендо и Rare, той же командой, которая создала популярнейшую игру Инстинкт Убийцы.

Инстинкт Убийцы появился в аркадах в декабре 1994 г. и через месяц оказался на первом месте по популярности. И сейчас она остается в списке десяти самых популярных игр.

Новая игра Инстинкт Убийцы 2 характеризуется увлекательным сюжетом, лучшей графикой, новыми фоновыми изображениями, большим количеством персонажей и просто миллионами комбинированных ударов. С помощью новых технологических достижений во время каждого поединка персонажи теперь могут взаимодействовать с предметами и фонами.

"В Инстинкт Убийцы 2 было добавлено множество новых элементов", говорит Джо Дилон, вице-президент Midway по сбыту. "Кроме появления новых персонажей и новых приемов, которые с нетерпением ожидались игроками, возможность взаимодействия с фоном делает игру более интересной. Благодаря использованию самых последних достижений в области компьютерной графики и хранения информации, эта игра поднимается на совершенно новый уровень."

В Инстинкте Убийцы 2 появляется много новых персонажей, включая двух женщин: Ким Ву, специалистку по боевым искусствам, вооруженную нунчаками, и Майю, босоногую воительницу из джунглей, которая предпочитает действовать ножами. Другой новый персонаж, Таск, это варвар с мечом.

По многочисленным просьбам игроков в игре также принимают участие и такие старые персонажи, как Т. Дж, Комбо, Спайнал, Глациус, Фулгор, Саб-Зеро, Орхид и Джаго.

СТРАНА ДАНКИ КОНГА СМЕНИЛА ОСТРОВ ЙОШИ

Установлен новый рекорд скорости продаж видеоигр для Super Nintendo. За две недели было продано 1500 картриджей Donkey Kong Country 2: Diddi s Kong Quest.

Отчасти такой успех связан с популярностью первой серии знаменитого приключения обезьян. Поклонники видеоигр давно ждали выхода этой игры. Параллельно заметно выросли объемы продаж картриджа Yoshi's Island. Этому способствовали проведенная дополнительная рекламная кампания по телевидению и рассылка по БД.

ПРОЕКТ "РЕГИОН"

Продолжается расширение торговой деятельности региональных представительств Dendy на местах. Открылись и успешно заработали дополнительные торговые точки в Сургуте, Ульяновске и Уфе.

ПЕРВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ АНКЕТИРОВАНИЯ ЧИТАТЕЛЕЙ

Получены предварительные результаты анализа анкет, опубликованных в №№19,20 журнала "Dendy - Новая реальность". Они позволили редакции глубже изучить читательскую аудиторию, судить о ее составе,

Scanned Angel82

ГЛАВНЫЙ ОТДЕЛ

ПЕРЕПУТЬЕ

ГОДА

94

учесть вкусы фанатов видеоигр в следующих материалах.

По анкетам №19 стало ясно, что мы не потеряли своего читателя: ранее 92% часто или иногда читали журнал "Видео Асс Dendy". Тем приятнее, что лишь 17% из них старый журнал нравился больше, чем нынешний.

Лучшие статьи номера:

1. АМ 06 - Urban Strike ("Мелоун, тебе каюк!")
2. АМ 09 - Earthworm Jim ("Дважды герой земли - червяк Джим")
3. АД 01 - Darkwing Duck ("Банановые мозги в канализации")

Худшие статьи:

1. ОД 04 - Macnrider ("Был Иванов? Стал Мачрайдер!")
2. ОД03 - Wizards ("Звездная родня деда Мазая")
3. АМ 05 - Smash Tennis ("Тай-брейк. Переход подачи")

Самые популярные картриджи в сентябре - октябре:

1. Aladdin
2. Donkey kong Country
3. Mortal Kombat 2

Из анкет №20 нам стало ясно, что нашему журналу вы безоговорочно отдаете лидерство. Спасибо! Если, как при определении лучшего футболиста, за первое место давать 3 очка, за второе - 2, за третье - 1, то пятерка лучших журналов по видеоиграм выглядит так:

1. "Dendy - Новая Реальность" 5220
2. "Магазин Игрушек" 880
3. "Великий Дракон" 840
4. "Pro игры" 240
5. "Tricks" 90

Справедливости ради стоит оговориться, что эти данные отражают не полную картину читательских вкусов. Если бы подобный опрос проводили наши коллеги, скажем, из "16 BICS", то оказались бы в числе лидеров журналы "Денди-Хакер" и "Великий Дракон". Ждем журнала "Super Nintendo" и "Game Boy".

О лучших статьях №20:

1. АМ 13 - Batman Forever ("Начисти лицо Двоиному лицу!")
2. ОД 01 - Eternal Champions ("Инь - Янь, в бою не буянь!")
3. АМ 07 - Bugs Bunny: Используй то, что под рукой.

Худшие статьи:

1. АМ 24 - Ghost'n Goblin's ("Во блин: гоблин!")
2. АМ 20 - Belle's Quest ("Про красавицу, спортсменку и почти комсомолку")
3. ДР 01 - Mutant League Hockey ("Мерзкая Отпыжка чемпион!!!")

Самые любимые картриджи ноября:

1. Batman Forever
2. Donkey kong Country
3. Killer Instinct

О читательских оценках номеров.

№ 19 - 4.35, № 20 - 4.44. Спасибо, но вы не переборщили?

Кстати, кто же наши читатели и - чем они владеют (соответственно по №19/20)?

46,5%/36% - Dendy (Junior, Classic), Subor

21,5%/28% - Super Nintendo

25%/30% - Mega Drive

2%/1% - Game Boy

3%/1% - иные модели,

а 2%/4% - не имеет приставки вообще.

И наконец, о рубрике.

По мнению читателей самая нужная - Диггер. К сожалению, большинство присылаемых читателями секретов относится к 8-битным картриджам. Кроме того, огромное количество присланных советов и паролей не выдерживает проверки. Вот и можно сказать, что большинство из них - новых неоригинальных картриджей и купленных не в торговой сети Dendy.

Многие читатели искренне любят рубрику "Только для отличников".

Что касается "Диггера", то, каким он должен быть? Великий читательским коллективом подлежит определяться по итогам продаж, то, как учесть торговые точки всех дилеров Dendy по стране? Если же Хит-парад призван составляться по мнению наших экспертов, вы можете решить, что редакция подстраивается под задачи торговой сети Dendy.

Словом, мы задумались и о нашем решении сообщим в следующих номерах.

Что касается самых ненужных рубрик, то, как ни странно, в их число попали наши любимые - "Видеостадион", "Щас спою", "Я вам пишу". Судя по резко увеличившемуся количеству стихов в почте, наверное, вы лукавите.

Мы благодарны всем за предложения по новым рубрикам. Многие мы учли.

Читайте №23!

[illegible]

По инициативе Исполнительного директора АОЗТ "Денди" Виктора Савюка среди сотрудников фирмы проводится чемпионат по NHL'96. В качестве приза объявлены пиво с креветками и дружеское рукопожатие Виктора.

Турнир проходит в нерабочее время по кубковой схеме. Финальной серией плей-оф в ней принимают участие сотрудники фирмы из разных отделов.

Вначале чемпионат проходил вяло. По мере приближения серии плей-оф борьба обострилась и каждая игра может стать решающей.

Турнир способствует формированию в коллективе дружеской и неформальной обстановки.

Scanned Angel82

ОПРЕДЕЛИЛСЯ ПЕРВЫЙ ПОБЕДИТЕЛЬ НАШЕЙ ЛОТЕРЕИ!

Приз - 16-битная приставка Super Nintendo - отправляется в подмосковный Электрогорск!

Но... обо всем по порядку.

Горы писем перелопатили наши сотрудники. Неделя (с утра до вечера) ушла на ввод данных в компьютер. А письма все шли и шли! Сначала мы просто растерялись. А потом решили:

в розыгрыше лотереи по №19 принимают участие анкеты, поступившие в редакцию до 15 января; по №20 - до 22 января, по №21 - до 1 марта.

А как быть тем читателям, чьи письма пришли позже? Мы посчитали, что было бы несправедливым лишать возможности выиграть приз от фирмы Dendy тех ребят, в чей город журнал приходит с опозданием. Не волнуйтесь, ваши анкеты будут участвовать в лотерее №25 нашего журнала!

И еще. Многие спрашивают, можно ли прислать несколько анкет одному человеку (тем самым, увеличив вероятность выигрыша)? А почему нет ? Но для этого нужно купить несколько журналов и заполнить несколько анкет.

Но вернемся к розыгрышам лотереи.

№19

Исполнительный директор фирмы Dendy Виктор Савюк (папа слоненка Dendy) правой рукой вытягивает четыре конверта.

1, 7, 11, 15

Беспристрастный компьютер сообщает: 25 читателей угадали по 3 номера. Четыре номера не угадал никто. Мы были разочарованы, но представьте себе как огорчился Илья Засыпалов из Красноярска, когда узнал, что ошибся совсем немного: эх, вместо 14 ему надо бы зачеркнуть 15 и... вместо Super Nintendo Илье отправляется утешительный приз от фирмы Konami. Кстати, напоминаем, что АОЗТ Dendy - эксклюзивный дистрибьютор Konami в России и СНГ.

№20

Исполнительный директор фирмы Dendy В. Савюк решил вытянуть конверты со счастливыми номерами другой рукой, левой.

4, 7, 10, 16

3 номера угадали 13 человек.

Мы поначалу приуныли: если в прошлом розыгрыше из 25 полу-счастливчиков не нашлось победителя, то сейчас-то и подавно... Но ошиблись! А. Минчановский из подмосковного Электрогорска первым угадал четыре номера в нашей читательской лотерее!

Приз - Super Nintendo - наконец обретает хозяина! Ура!!!!!!!!!!!!!!!!!

АНКЕТА

УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Фирма "Денди" хотела бы узнать твое мнение о журнале "DENDY - НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ". С этой целью мы предлагаем тебе ответить на несколько вопросов. Отвечать на вопросы анкеты несложно : к каждому вопросу есть несколько вариантов ответов, выбери тот, который в большей степени отражает твое мнение, и соответствующий варианту ответа номер (слева) обведи кружком или впиши недостающее.

Заполненную анкету отошли по адресу: 121170, Москва-170, DENDY, С ПОМЕТКОЙ "АНКЕТА"

ВНИМАНИЕ ! КСЕРОКОПИИ НЕ ПРИНИМАЮТСЯ.

1. Читаешь ли другие журналы по видеоиграм? Если да, то какие и как часто? (впиши название)

Да, читаю часто

Да, иногда читаю

Нет, не читаю

2. Ты прочитал наш журнал, и, наверное, одни статьи понравились больше, а другие меньше. Выберите те статьи, которые считаешь лучшими в этом журнале и впиши их код (причем, оценивается не картридж, а содержание и стиль статьи - занимательность, понятность и увлекательность).
КОД указан в конце каждой статьи - справа - например, [КФ01]

ЛУЧШИЕ СТАТЬИ ЭТОГО НОМЕРА

Выбери те статьи, которые не понравились, которые считаешь худшими с точки зрения содержания, стиля и впиши их код

ХУДШИЕ СТАТЬИ ЭТОГО НОМЕРА

3. Нравится ли тебе оформление нашего журнала?
Да, скорее да, чем нет
Нет, скорее нет, чем да
Не знаю, нет мнения

4. В нашем журнале есть несколько рубрик. Возможно ты считаешь одни рубрики более интересными, важными и полезными для себя, а другие менее. Мы предлагаем тебе высказать свое мнение по этому поводу. Если ты считаешь, что для журнала необходимы новые рубрики, которые вызовут интерес у многих, подскажи нам, пожалуйста, какие

НУЖНЫЕ РУБРИКИ

НЕНУЖНЫЕ РУБРИКИ

Scanned Angel82

НОВЫЕ РУБРИКИ

5. Перед тобой № (22) журнала "DENDY - НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ". И мы хотим, чтобы ты поставишь ему отметку по привычной 5-бальной системе.

6. Прими участие в ХИТ-ПАРАДЕ "ДЕСЯТЬ СЛОНОВ".
Напиши три самых лучших на твой взгляд картриджа (в скобках - для какой приставки)

САМЫЕ ЛУЧШИЕ КАРТРИДЖИ

Не забудь указать:
какого класса твоя игровая приставка:
Класс DENDY - 8-bit (приставки Junior, Classic, Super и др.)
Класс Super Nintendo - 16-bit
Класс Sega - 16-bit
Класс Game Boy
Другая (какая именно)
У меня нет игровой приставки

И последний блок вопросов:
Сколько тебе полных лет
Откуда ты (почтовый адрес с индексом)
Если ты ответил на все вопросы, то теперь тебя ожидает

ЛОТЕРЕЯ

Зачеркни 4 любые цифры (только 4 !) в карточке и отправь (вместе с анкетой).

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

НОМЕРА ВЫИГРАВШИХ БИЛЕТОВ ДЛЯ №22 будут опубликованы в №24.

Всех угадавших 4 цифры, ждут призы от фирмы DENDY!

тел. 245-19-96 (6 линий)

Позвонив в рабочие дни (10.00 - 18.30), Вы сможете узнать у оператора горячей телефонной линии:

- розничные цены на приставки, картриджи, дополнения и текущий ассортимент фирменных магазинов Dendy
- адреса, режим работы фирменных магазинов и отделов Dendy, торговых точек дилеров
- информацию о комплектации приставок, сроках гарантии, стране-производителе приставок и картриджей
- сведения о ремонте приставок и дополнений, гарантийных и послегарантийных мастерских
- о журнале "Dendy - Новая Реальность" и телепрограмме
- касательно оптовых закупок, включая журнал "Dendy - Новая Реальность"

В вечернее и ночное время, а также в выходные дни работает автоинформатор.

Внимание!

Изменен график телефонных консультаций по играм
справочной службы фирмы Dendy
Все консультации с 14.30 до 18.30.
Super Nintendo - ежедневно
Mega Drive, Dendy - Понедельник.
Game Boy - Пятница.
Консультанты: Павел Новиков, Кирилл Филин, Андрей Гвоздев, Дмитрий Попов.

Если товары или услуги Вашей фирмы предназначены для детей и подростков

отдел рекламы АОЗТ Dendy предлагает:

- рассылку информационных материалов фирм в адреса покупателей видеоигр! Объем собственной базы молодежной целевой аудитории - 400000 адресов Москва и область)
- вложение рекламных материалов фирм в товары от Dendy
Ежедневно в торговой сети Dendy реализуется до 5000 приставок!
- размещение рекламных полос фирм в ежемесячном журнале "Dendy - Новая Реальность"
- размещение или распространение рекламных объявлений в фирменных магазинах Dendy в Москве и фирменных отделах Dendy в Чебоксарах, Владимире, Казани, Калуге, Сургуте, Оренбурге, Твери, Ульяновске, Красноярске, Уфе.

Число всех посетителей магазинов Dendy в Москве - до 10000 чел./дн.

Scanned Angel82

NHLPA

NHL96

FIFA

FIFA SOCCER 96

EA SPORTS

NBA

NBA LIVE 96

EA SPORTS

EA SPORTS

ЛУЧШИЕ ИГРЫ В СПОРТИВНЫЕ МАГАЗИНАХ Dendy

SUPER NINTENDO
СОВЕРШЕННАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА

EA SPORTS

ТОРГОВАЯ СЕТЬ Dendy

Scanned Angel82

Поклонники Новой Реальности из Москвы, Подмосковья, соседних областей!

Каждую субботу, в 20.40, на канале МТК-

Новая

телевизионная

программа для фэнов видеоигр

"Мир Dendy"!

Новые игры.

Новые ведущие.

Новая программа.

ВАМ ПОНРАВИТСЯ!

Суббота 20.40, МТК!

Не забудьте включить телевизор!

Scanned Angel82